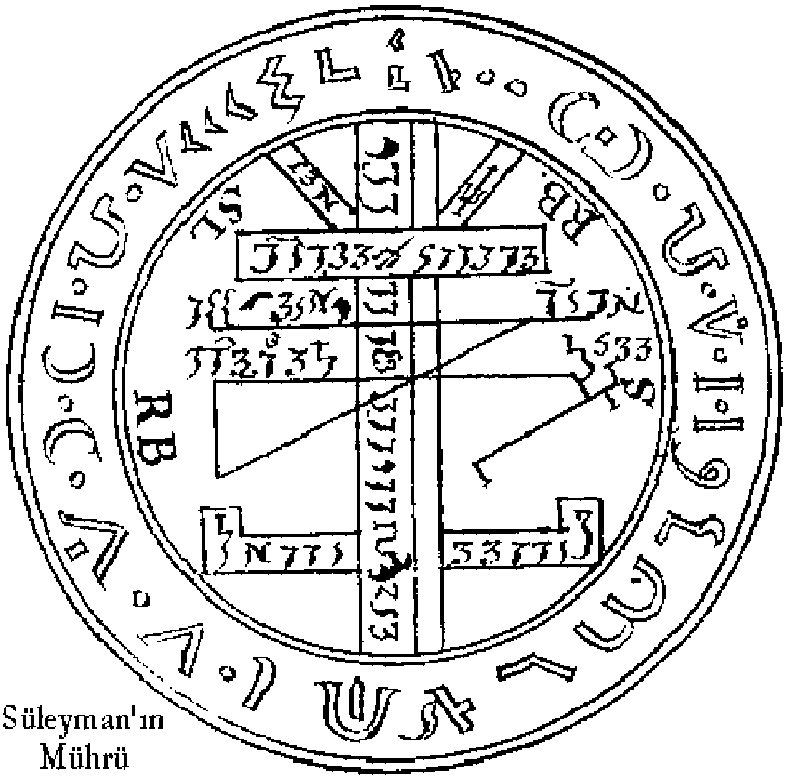
A ARTE da GOETIA
dos 72 espíritos infernais.

Conforme evocados e constritos pelo Rei Salomão



Süleyman'ın
Mührü

"Se desejas fazer contato com o Inferno,
escolha um lugar onde a conjuração
pode acontecer sem interrupção.
Velhos castelos em ruínas são excelentes,
porque espíritos e prédios em decadência
são semelhantes; um quarto isolado ou um
porão de sua casa pode servir perfeitamente".

SANCTVM REGNVM

Traduzido por:
IAIDA6667
MORBITVS VIVIDVS
ASTHAROTH COGNATUS

Introdução do texto de Crowley por:
True

Reedição e Edição em PDF: Magus Occultus

2006

ATENÇÃO: Ao estudar e praticar a “GOETIA” deve-se estar muitíssimo preparado para deparar-se com inúmeras ocorrências e fenômenos não facilmente entendidos por aqueles que fogem ao intento do ritual. É necessário que o praticante esteja certo de seus valores, desde a conjuração às evocações. Não se deve fazer comentários, em absoluto, com qualquer pessoa que não tenha vivido a mesma experiência. Então, que se faça à vontade própria de cada iniciado, o ato de perceber onde está entrando, o que está querendo, e o que pode obter com suas obras. O medo é algo que deve ser banido da mente, a fim de evitar situações constrangedoras e abomináveis, com as quais corre-se o risco de ter que conviver eternamente. Se você não entende o poder de atuação, não adentre como um tolo ao desconhecido, aguarde o amadurecimento.

Introdução

Por: IAIDA6667

A divisão destes livros em três tomos ou partes foi alternativa. Na primeira encontraremos os 72 espíritos goéticos descritos em detalhes. As edições cotejadas para esta primeira parte corresponde a uma união de livros como o Pseudo-Monarchia Demonorum (1577), de Joannes Wierus e da primeira parte de Lemegeton (século 17) de Kevin Wilby. Os selos são da edição de Aleister Crowley do Goétia traduzido por S. L. MacGregor Mathers (1904, facsimile reimpressa em 1976) e os desenhos ilustrativos de alguns dos espíritos são provenientes do Dictionnaire Infernal de J. Collin de Plancy (Paris 1863, 7th edition.).

Como o leitor poderá observar, os 72 espíritos vem acompanhados de seus respectivos selos, que devem ser confeccionados estabelecendo como referencia as tabelas dadas ao final da primeira parte do primeiro tomo.

Já a segunda parte deste volume é consagrada à parafernália cerimonial utilizada no culto goético tais como encontradas em várias a edições. Existem algumas ilustrações sobre os diversos instrumentos desta ritualista e liturgia. Cabe ressaltar a principio que pouco ou quase nada do que está aqui descrito como necessário ao trabalho goético deve ser imprescindível ou levado em conta ao pé da letra.

Como é bem sabido de alguns entendidos neste tipo de trabalho, vários elementos podem ser livremente permutados ou mesmo eliminados. O trabalho goético não deveria parecer tão ritualístico assim como se apresenta, mas esse ritual pode ser simplificado se ficar claro na mente do Magista que este santuário é tão somente evocatório, ou seja, as coisas e fatos importantes se dão nos planos sutis e astrais, o que não estabelece necessariamente a obrigatoriedade de todo o aparato descrito. Todavia é necessário também que se diga que embora o material seja de difícil obtenção nos dias de hoje, a experiência para quem dispõe de recursos será igualmente recompensadora.

Entendendo a Goétia

Por: Morbitvs Vividvs

Existe muita mitificação sobre o sistema Goétia. Muitas pessoas falam sem autoridade alguma, e muitas autoridades no assunto preferem se manter caladas. Sem grandes mistérios, basicamente trata-se de um sistema de invocação multi-propósito.

O presente livro foi dividido em três partes, a saber: A descrição dos 72 Espíritos e seus respectivos selos, uma descrição dos principais materiais usados na invocação e por fim as conjurações a serem usadas para chamar-se o espírito. Para maior entendimento do sistema, daremos aqui um breve resumo de seu funcionamento.

A primeira coisa a se fazer é escolher com qual espírito irá se trabalhar. Este momento é de suma importância e dele dependerá o sucesso ou não da invocação – uma forte motivação e um grande envolvimento emocional são de grande ajuda neste momento. Para uma escolha sensata, o melhor a se fazer é ler a descrição de cada um dos 72 espíritos para encontrar o que melhor se encaixa (em personalidade e poder) com suas necessidades.

O sistema de invocação em si não guarda grandes segredos. Seus elementos poderiam ser reduzidos a um mínimo composto por:

Baqueta – Ferramenta da vontade manifesta do magista

Circulo – Onde ficará o adepto protegido de qualquer influência externa.

Triângulo – É o local destinado à manifestação do espírito invocado, que lá estará contido e sob as ordens do mago.

Selo do Espírito – Cada um dos 72 espíritos possui seu próprio selo, que será disposto no triângulo para a conjuração.

Hexagrama e Pentagrama – Usados na proteção do mago.

A segunda parte do livro contém descrições mais detalhadas sobre cada uma estas ferramentas, bem como a de acessórios opcionais que em sua maioria trarão maior eficiência ao rito.

Inicia-se então os preparativos para a evocação. Certifique-se de que não será interrompido, tire o telefone do gancho, desligue a campainha. . Comece colocando o Selo do espírito no triângulo e entrando no círculo.

O próximo passo é a realização de um ritual de banimento (como o Ritual menor do pentagrama que é dado como anexo neste livro) seguido da Conjuração Preliminar do Não Nascido.

Chega-se a hora das Conjurações, começando pela Conjuração Preliminar do Não-Nascido. O uso das invocações tais como seguem na terceira parte do livro é geralmente usada simplesmente pela força que causa na psique do mago e pelo seu sucesso já provado em diversas ocasiões. No entanto, mais importante do que seguir um roteiro é envolver-se mental e emocionalmente com o texto. Algumas pessoas gostam de reescrever as conjurações de modo a torná-las mais pessoais.

As Conjurações devem ser feitas até que se sinta a presença do espírito invocado, isto pode ser notado por uma sensação visual do quarto encher-se de neblina, queda súbita de temperatura, sensação de formigamento no corpo, simples premonição, etc...

Com a chegada do espírito, as ordens podem ser então dadas a eles. Se for de seu desejo ver o espírito, na maioria das vezes terá que ordenar que ele apareça. Quando digo “ver” quero dizer as diversas formas de manifestação sensória de um espírito: ele pode realmente se tornar visível, pode tremular em uma imagem, surgir e desaparecer como um vulto na área do triangulo, pode manifestar-se psiquicamente, aparecendo com detalhes na “tela mental”, entre outros...

Os comandos para o espírito conjurado devem ser obrigatoriamente expressos nas próprias palavras do adepto. As ordens ao espírito deveriam ser claras, e talvez algumas restrições deveriam ser impostas, como não ferir amigos e familiares, e quem sabe um prazo para que seus pedidos sejam compridos.

Existem duas formas basicamente de se barganhar com um espírito de Goétia. Pedindo, ameaçando-o ou recompensando-o. Na maioria das vezes o espírito pode aceitar ou negar um pedido seu e não exigir nada em troca. Alguns deles, no entanto parecem ter uma certa tendência para a negociação.

Se for necessário ameaçasse um espírito dizendo que seu selo será destruído. Recompensa-os com a criação de uma nova cópia do sigilo (seja ela um trabalho artístico, um grafite ou o que quer que seja.), embora em casos mais complicados sacrifícios mais ousados sejam pedidos. Será comum você "ouvir" o espírito lhe oferecer mais do que você realmente pediu tentando persuadi-lo a desejar outras coisas. Permaneça firme em sua vontade inicial ou acabará fechando contratos dos quais vai se arrepender depois. Na negociação não é necessário ser estúpido como os magos medievais, muitos dos espíritos são razoáveis e amigáveis, seja flexível, mas mantenha-se sempre no controle.

Feito isso pode se dar a licença para o espírito partir. Use a versão fornecida pelo livro ou reescreva-a em uma forma mais pessoal. A licença deverá ser declarada até não se sentir mais a presença do espírito.

Finalmente execute novamente o ritual de banimento. Recolha todos os acessórios e o selo que agora está "ativado", deverá ser guardado em um lugar seguro, longe de mãos e olhos profanos.

Agora simplesmente aguarde o espírito cumprir sua missão. Durante este período esteja pronto para manifestações como o aparecimento dos espíritos em sonhos, a visão de vultos, ouvir o seu próprio nome falado alto em uma hora perdida do dia, sensações de arrepio e formigamento e inclusive a sensação do toque além de casos raros de poltergaist.

O sucesso é uma pratica freqüente neste sistema, mas em caso de falha temos duas alternativas. Podemos simplesmente esquecer o ocorrido e continuar nossas vidas, ou podemos dar um ultimato ao espírito. Para isso conjure o espírito mais uma vez e ordene que complete sua missão em um numero certo de dias sob a pena de ter seu selo torturado e/ou destruído. Na maioria das vezes isso bastará para fazer-lo cumprir seu dever.

Esta é a base da prática Goética. O sistema se revelará especialmente eficiente para aqueles que buscam poder, hedonismo e prazeres materiais. Na verdade as conseqüências podem ser similares a que se tem com o jogo ou com certas drogas no tocante de que tenderá cada vez com mais freqüências buscar poder e prazer com os espíritos. Se você acredita que corre o risco de perder o controle com a sensação de poder, este sistema não é para você.

A Interpretação da Cerimônia Mágica [1]

Por Aleister Crowley

É divertido ao estudante da literatura Mágica, que não seja um idiota - sendo rara tal combinação - notar as críticas dos Filisteus contra a integridade de sua ciência.

Em verdade, desde a nossa infância, tem sido imposto a nós não apenas uma fé literal na Bíblia, mas também uma crença substancial nas histórias das "Mil e Uma Noites" e somente na adolescência começamos a nos libertar de tais idéias. Somos responsáveis por colocá-los, forçosamente talvez, no seu devido lugar, mostrar o que são: documentos interessantes sob o ponto de vista folclórico e antropológico e nada além disso.

Mesmo quando aprendemos que a Bíblia, após um estudo minucioso do texto, pode ser lida revelando arcanos Cabalísticos de caráter cósmico, somos muito lentos em aplicar essas conclusões na nossa versão de cabeceira, mesmo se fôssemos os felizardos proprietários da versão de Burton. [2]

Então, para mim, resta colocar as Mil e Uma Noites em seu devido lugar, mais uma vez.

Não compete a mim negar a realidade factual de todos os fenômenos "mágicos", se eles são ilusões ou apenas tão reais quanto os inúmeros fatos da vida comum e, se dermos ouvido a Herbet Spencer[3], eles são, no mínimo, evidências de alguma causa.

Essa última afirmação será a nossa base de argumentação. O que causa a ilusão da aparição de um espírito no triângulo da arte? [4]

O amador ou um expert em psicologia responderá: " A causa está na sua mente". As crianças inglesas (ao rítimo do Sistema Educacional), são ensinadas que o Universo está num Espaço infinito; as Hinduistas, no **Akasa**, que é a mesma coisa. Os Europeus que se aprofundaram nos ensinamentos de Fichte[5], aprendem que o Universo percebido é criação do Ego; Hindus ou Europeus que estudaram com gurus dizem que o Akasa é função do **Chitakasa**. O Chitakasa situa-se no terceiro olho, isto é, o cérebro. Podemos incluir esses fatos no pensamento Realista, transcendendo as dimensões mais altas de espaço. Mas não vamos criar mais problemas.

Sendo verdade no Universo por nós percebido que todas as impressões da vida dependem de mudanças na mente, podemos incluir aí ilusões, as quais são tão impressões dos sentidos quanto as "realidades" vividas, inseridas na classe dos "fenômenos dependentes das mudanças na mente". Entretanto, o fenômeno mágico, pode ser incluído numa subclasse especial, uma vez que eles são absolutos em si e suas causas sejam uma série de fenômenos "reais" chamada de operações de Magia cerimonial.

Ela consiste de:

1 – visão – o círculo, quadrado, triângulo, vaso, lampiões, robes, instrumentos etc;

2 – som – as invocações;

3 – cheiro – os perfumes;

---

[1] Tradução feita por Keron-E. Retirada de http://www.astrumargentum.org.br/arquivos/ht/ensaios/therion2.htm

[2] não consegui a exata referência do nome. Pode ser o Dr. James Burton Coffman, cuja obra foi o comentário de toda a Bíblia, o Antigo e o Novo Testamento. Levou 28 anos de sua vida a desenvolvendo. Mesmo que não seja ele, vale a pena dar uma olhada: http://www.studylight.org/com/bcc/

[3] Herbet Spencer - filósofo e sociólogo inglês. Foi a maior personalidade intelectual da era Vitoriana.

[4] Triângulo no qual o demônio se manifesta nas invocações da Goetia.

[5] Johann Gottlieb Fichte - filósofo iluminista alemão que influenciou o sistema educacional europeu. Antecipou a liberdade de expressão e de imprenssa. Acreditava que o pensamento é restringido pela limitação da mente da pessoa e que a expressão deveria se-lo apenas por padrões auto-impostos de bondade, conhecimentos universais e verdade.

4 – sabor – os sacramentos;

5 – toque – idem;

6 – mente – a combinação de todos esses e o reflexo dos seus significados;

Essas são impressões incomuns (1-5) que produzem mudanças mentais igualmente incomuns, gerando assim, resultados também incomuns. São projetados no mundo aparentemente físico. Nisto consiste a realidade das operações e efeitos das cerimônias mágicas e digo que a apologia é ampla, tanto aos efeitos que aparecem ao magista, visões de espíritos, diálogos com eles, possíveis choques por causa da imprudência e assim por diante mesmo o êxtase estando num lado e morte ou loucura em outro.

Entretanto, algum efeito descrito neste livro da Goetia pode ser obtido e, ainda assim, ser explicado racionalmente? Você diria que sim?

Eu posso e o farei.

Os espíritos da Goetia são parcelas da mente humana. Seus selos, então, representam (o cubo projetado do Sr. Spencer) métodos de estimulo ou regulação desses pontos específicos (através da visão).

Os nomes de Deus são vibrações calculadas para estabelecer:

(a) - controle geral da mente (estabelecimento de funções relativo ao mundo sutil);

(b) - controle sobre a mente em detalhes (grau ou tipo do Espírito);

(c) - controle de partes específicas (nome do Espírito).

Os perfumes agem através de seu odor. Normalmente, o perfume tenderá a controlar uma grane área, porém existe uma atribuição de perfumes as letras do alfabeto capacitando, por uma fórmula Cabalista, soletrar o nome do Espírito.

Não preciso entrar mais numa discussão de pontos específicos desses itens; o leitor inteligente pode facilmente completar o que está faltando.

Salomão disse:

“*O Espírito Cimieries ensina lógica*”.

O que eu diria é:

"*Essas áreas do meu cérebro que servem as faculdades da lógica podem ser estimuladas e desenvolvidas seguindo o processo chamado 'A Invocação de Cimieries*'.

E esta é uma declaração racional, puramente materialista; independe de qualquer hierarquia objetiva das coisas. A Filosofia não tem nada a dizer sobre isso; e a Ciência pode apenas interromper o julgamento, pendendo a uma apropriada e metódica investigação dos fatos alegados.

Infelizmente, não podemos parar por aqui. Salomão disse que podemos:

1 - obter informação;

2 – destruir nossos inimigos;

3 - compreender as vozes da natureza;

4 – conseguir riqueza;

5 – curar doenças etc.

Peguei essas cinco forças aleatoriamente, por questão de espaço não posso explicar todas.

1 – acessar informações do subconsciente;

2 – aqui temos algo interessante: é curioso notar o contraste entre os nobres meios e os aparentemente malignos fins. Os últimos são disfarces de sublimes verdades. “Destruir nossos inimigos” é realizar a ilusão da dualidade, excitar compaixão;

(Ah, Sr. Waite, o mundo da Magia é um espelho: quem enxerga porcaria é porcaria)

3 - Um bom naturalista entenderá muito do que os animais que estudou por muito tempo querem dizer. Até uma criança sabe a diferença entre o miado e o ronronar de um gato. Essa faculdade pode ser fortemente desenvolvida;

4 - Capacidade para lidar com negócios pode ser estimulada;

5 - Estados anormais do corpo podem ser curados e tecidos protetores podem ser reconstituídos via correntes oriundas do cérebro.

A mesma coisa para todos os outros fenômenos. Não existe efeito que seja verdadeiramente e necessariamente milagroso.

A nossa Magia cerimonial torna-se, então, uma série de experimentos objetivos, empíricos os quais, inteligentemente conduzidos, não devem ter seus resultados temidos. Eu tenho toda a saúde e riqueza e lógica que necessito. Não tenho tempo para provar. “ Um leão está no caminho”.[6] Para mim essas práticas são inúteis, mas para o beneficio dos outros menos afortunados eu as dou ao mundo junto com essa explicação e suas apologias.

Creio que a explicação capacitará muitos estudantes que, anteriormente, por uma pobreza de objetividade em seus pontos de vistas, não obtiveram resultados, a progredir, que a apologia possa impressionar os incrédulos homens da ciência, que o estudo do bacilo possa dar lugar ao do baculum[7] , do pequeno para o grande – o quão grande alguém só percebe quando associa o bastão com o Maha Lingam[8] , sobre o qual Brahma subiu a velocidade de 84.000 yojanas por segundo percorrendo 84.000 mahakalpas e no qual Vishnu desceu a 84.000 croces de yojanas por segundo percorrendo 84.000 crores de maha kalpas[9] – ainda que nenhum deles tenha alcançado um fim.

Mas eu alcancei um fim.

Boleskine House,
Foyers, N.B.

[6] Prov. 26:13 - " Diz o preguiçoso: Um leão está no caminho; um leão está nas ruas"
[7] Arma mágica.
[8] Maha Lingam - "Grande Falo".Segundo a cultura hindu, uma das formas de manifestação de Shiva é um Falo.

[9] Mahakalpa - unidade de tempo. Um maha-kalpa tem 80 kalpas que correspondem a Criação, Manutenção e Destrição do universo.

Parte I – Os 72 Espíritos

Os 72 espíritos que serão apresentados a seguir não são aqueles apontados no Pentateuco, nos famosos três versículos de onde provem os 72 nomes de IHVH. Estes são espíritos Goéticos, de uma outra ordem; são entidades muitíssimo primitivas, e que foram adoradas durante os primórdios da humanidade. São deuses esquecidos que se tornaram demônios após a influencia cristã; mas isto é uma hipótese; a experiência demonstrará a verdade. Coincidentemente 72 pode ser o resultado da soma 66+6.

De qualquer forma estes são os 72 reis e príncipes poderosos que, conforme conta o mito, o rei Salomão encerrou em uma arca do bronze junto com suas respectivas legiões. Dentre eles BELIAL, BILETH, ASMODAY e GAAP[10] eram os principais. Devemos notar que Salomão parece ter feito isso por puro orgulho, uma vez que nunca declarou as razões de ser impelido a agir assim.

Tendo-os aprisionado selou a sua Arca, que através da potencia divina foi encerrada numa gruta ou poço na antiga Babilônia. Passado algum tempo alguns babilônicos desavisados encontraram a Arca e quiseram abri-la, imaginando que esta estivesse repleta de tesouros. Quando conseguiram os espíritos principais imediatamente fugiram com suas respectivas legiões, exceto BELIAL, que entrou em uma imagem e proferiu oráculos, sendo a partir de então adorado com ritos e sacrifícios sangrentos, como uma divindade.

[10] Estes quarto grandes reis são geralmente chamados de Oriens, ou Uriens, Paymon ou Paymonia, Ariton ou Egyn e Amaymon ou Amaimon. Pelos rabinos são conhecidos sob os nomes de: Samael, Azazel, Azael, e Mahazael.

Nome/ Descrição

Selo[11]

Bael

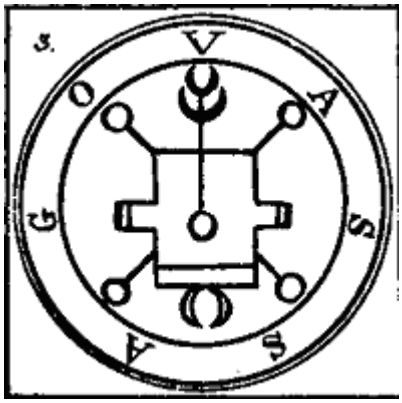
O primeiro espírito é o de um rei que governa no leste, senhor da tempestade e da fecundidade, chamado Bael, ou Baal. Seu nome vem da palavra ba'l e significa "dono", "senhor". Este espírito fala atropeladamente e guarda o poder de torná-lo invisível. Ele reina sobre 66 legiões de espíritos infernais e manifesta-se sob variadas formas, às vezes como um homem, e às vezes de todas as formas possíveis de uma vez.

[11] Este é o selo de obediência que deve ser costurado como um Lamen antes de chamá-os a manifestação, caso contrário eles não obedeceram.

Agares

O segundo espírito é um duque chamado Agreas, Agaros, ou Agares. Está sob a potência do leste e aparece na forma de um homem velho, montando em cima de um crocodilo e carregando um pássaro em cima de seu punho, no entanto revela-se suave na aparência. Ele tem o poder de percorrer rapidamente grandes distancias e retornar quando requisitado. Ensina todas as línguas ou dialetos presentemente. Ele também destrói dignidades temporais e espirituais, e causa tremores sísmicos. Era da ordem das Virtudes e comanda 31 legiões de espíritos.

Vassago

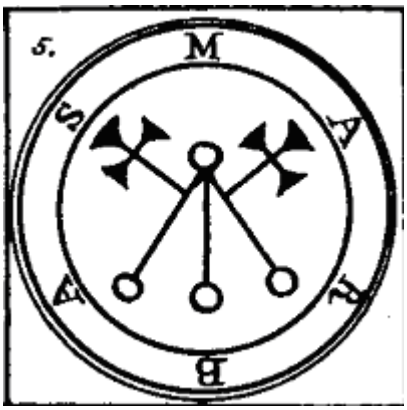


O terceiro espírito é um príncipe poderoso, sendo da mesma natureza que Agares. É chamado Vassago. Possui uma boa natureza e sua função é declarar coisas passadas e futuras e descobrir todas as coisas escondidas ou perdidas. Comanda 26 legiões de espíritos, e este é seu selo.

Samigina

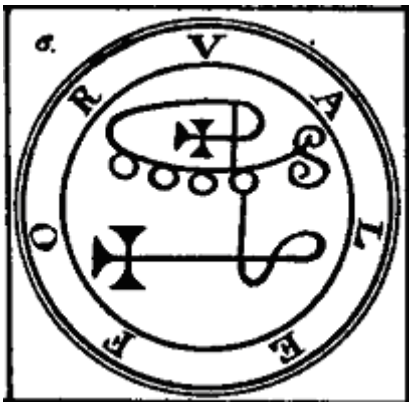
O quarto espírito é Samigina, ou Gamigin, um Grande Marques. Aparece na forma de um cavalo ou de um burro pequeno, e toma ao pedido do mestre a aparência humana. Ele fala com uma voz rouca. Ele governa sobre 30 legiões inferiores. Ensina todas as ciências liberais, e transmite conhecimento sobre as Almas que morreram no esquecimento. [uma outra grafia é Gamygn].

Marbas



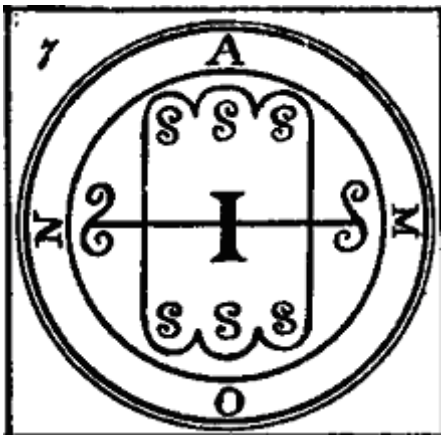
O quinto espírito é Marbas, ou Barbas. É um grande Presidente grande, que se manifesta primeiramente sob a forma de um grande leão, mas mais tarde, no pedido do mestre, ele toma forma humana. Ele responde corretamente todas as perguntas sobre coisas escondidas ou secretas. Ele cura e causa doenças. Por outro lado, concede grande sabedoria e conhecimento em Artes Mecânicas; e pode mudar a forma dos homens. Ele governa 36 legiões dos espíritos.

Valefor



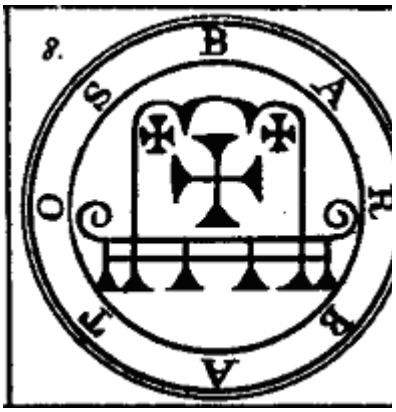
O sexto espírito é Valefor, Valefar, ou Malephar. É um duque poderoso, e aparece na forma de um leão com cabeça de burro, gritando. É um espírito familiar bom, mas eventualmente rouba. Ele governa 10 legiões de espíritos. Seu selo é este, que deve ser preparado, sendo o espírito familiar ou não.

Amon



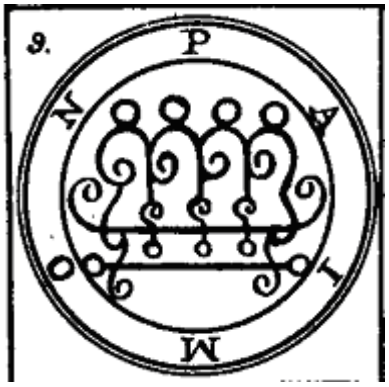
O sétimo espírito é Amon. É um Marques de grande potência. Aparece como de um lobo com a cauda de uma serpente, vomitando flamas de fogo; mas no comando do mágico toma na forma de um homem com traços caninos e cabeça de um corvo; e também como um homem com uma cabeça de corvo ou coruja. Ele mostrará todas as coisas passadas e futuras. Ele reconcilia amizades entre amigos. Ele governa 40 legiões de espíritos.

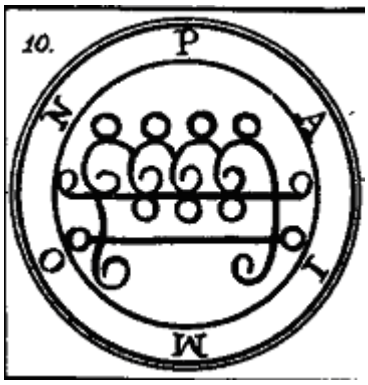
Barbatos



O oitavo espírito é Barbatos. É um grande duque; aparece quando o sol está em Sagitário, com quatro reis nobres e as suas companhias de tropas. Ele da compreensão da língua do canto dos pássaros, e das vozes de outras criaturas, tais como o ladrar dos cães. Ele quebra encantamentos que os magistas arrogam sobre tesouros escondidos. É da ordem das Virtudes, onde misteriosamente ele ainda permanece; e ele conhece todas as coisas passadas, e por vir, e concede amizades poderosas. Ele comanda 30 legiões de espíritos.

Paimon

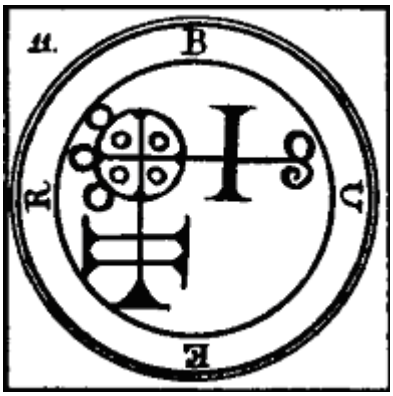




O nono espírito nesta ordem é Paimon, um grande Rei, muito obediente a LUCIFER. Ele aparece na forma de um homem sentado em cima de um dromedário com uma coroa a mais gloriosa sobre a sua cabeça. É precedido por um séqüito de espíritos, como homens com trombetas e címbalos, e toda sorte de instrumentos musicais. Ele possui uma poderosa voz, e fala jorrando palavras em tal numero que o mágico não pode compreende a menos que o puder compelir a obedecer.

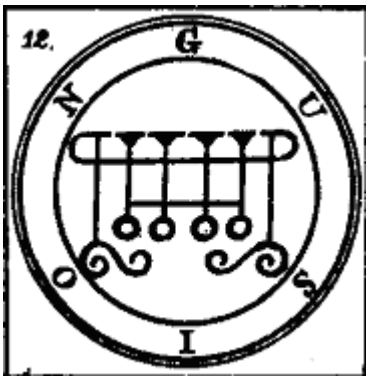
Este espírito pode ensinar todas as artes e ciências, além de coisas secretas. Descobre qualquer coisa que esteja sobre a terra ou sob as águas; e o que a mente é, e onde ela se encontra; ou algum outro desejo que o magista queira saber. Ele concede títulos e confirma os mesmos. Ele concede bons Familiares tanto como pode ensinar quaisquer artes. Deve ser esperado pelo oeste. É da ordem das Dominações. Chefia 200 legiões de espíritos, sendo parte deles da ordem dos anjos, e da outra das Potestades. Agora se quiseres chamar Paimon sozinho, deverá lhe fazer alguma oferenda; e atende por meio de dois reis chamados LABAL e ABALIM, e também por outros espíritos que sejam da ordem de Potestades, junto com 25 legiões. E aqueles espíritos que lhe são sujeitos não estão sempre com ele a menos que o magista os obrigue a isto.

Buer



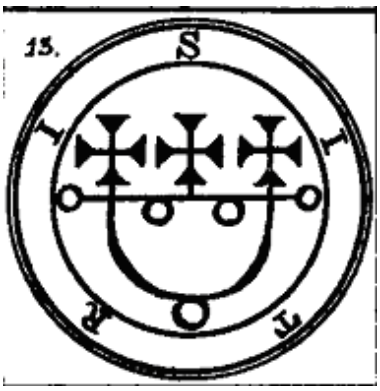
O décimo espírito é Buer, um grande presidente. Aparece como um Sagitário, quando o sol está passando pela constelação respectiva. Ensina a filosofia, moral e natural, e a arte da lógica, e também as virtudes de todas as ervas e plantas. Ele remedia os destemperos no homem, e lhe concede bons espíritos familiares. Governa 50 legiões de espíritos.

Gusion



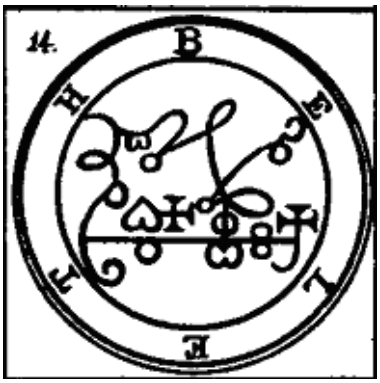
O décimo primeiro espírito em ordem é um grande e forte duque, chamado Gusion, Gusoin, ou Gusayn. Aparece como um Xenopilus [Cyaenophallus][12]. Mostra todas as coisas, passadas, presentes, e futuras, e demonstra e responde quaisquer questões que o magista venha a formular. Ele concilia e reconcilia amizades, e honras e títulos. Governa sobre 40 legiões de espíritos.

Sitri

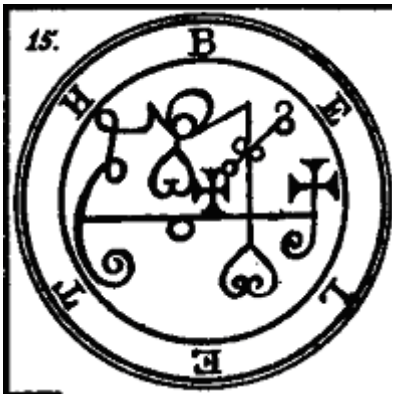


O décimo segundo espírito é Sitri ou Bitru. É um príncipe e manifesta-se no início com asas de Grifo e cabeça de leopardo, mas após o comando do mestre e do Exorcismo ele toma forma humana, até mesmo agradável. Ele inflama homens e mulheres em amor; e os obriga a mostrarem-se despidos se assim for desejado. Ele comanda 60 legiões de espíritos.

Beleth

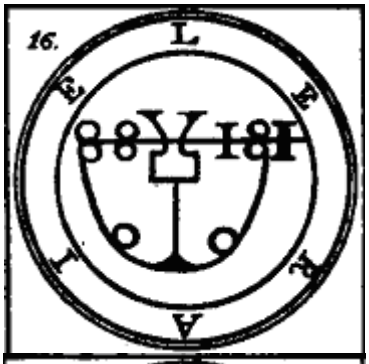


O décimo terceiro espírito é chamado Beleth, Bileth, Bilet, ou Byleth. É um rei poderoso e terrível. Ele parece um cavalo pálido cercado de trombetas e outros tipos dos instrumentos musicais. Tem no principio uma aparência furiosa; para muda-lo deve-se tomar de um bastão de avelã em sua mão, golpeando para os quartos sul e leste, traçando um triângulo, sem o Circulo, e comanda-lo então o obrigando pelo laço e cargo de espíritos que daqui por diante o acompanharão. E se ele não adentrar no triângulo, pelas ameaças, nem pelo recitar das ligações e os encantos, então se deve rende-lo em obediência e obriga-lo a vir, através do que é dito no Exorcismo. Contudo deve recebê-lo gentilmente porque é um grande rei, e homenageá-lo, como se faz diante dos os reis e dos príncipes. E com um anel de prata no dedo médio da mão esquerda mantida de encontro ao seu rosto, como eles fazem diante de AMAYMON. Beleth causa todo tipo de amor que pode haver entre homens e mulheres. É da ordem das potências, e governa 85 legiões de espíritos.



[12] O que o texto intenta passar com a palavra Xenopilus, Xenophilus, or Cyaenophallus não é algo que esteja totalmente esclarecido. "Aleister Crowley's Illustrated Goetia" nos dá uma definição de Xenophilus como "uma estranha e triste criatura". Outra possível referência à "Cyaenophallus" pode ser "cynocephalus" – a criatura alada que ilustra a carta Roda da Fortuna do Tarot e que talvez remeta á sabedoria de maneira similar a Thoth. Lisa Pekarski escreve: Cynoceplalus repousa no fundo da Roda da Fortuna em contrapartida a esfinge que está em seu topo. Trevas e Luz, só mais dois signos da dualidade universal.

Leraie

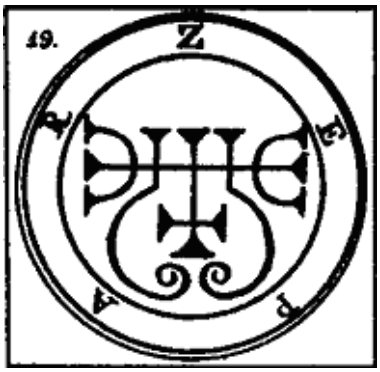


O décimo quarto espírito é chamado Leraje, Leraye ou Leraie. É um Marques de grande potência, mostrando-se qual um Arqueiro de manto verde, e carregando uma funda e uma aljava. Ele causa grandes batalhas e disputas; e traz a putrefação pelo ferimento que é feito com as setas por Arqueiros. Está sob os auspícios de Sagitário. Governa 30 legiões de espíritos.

Eligos

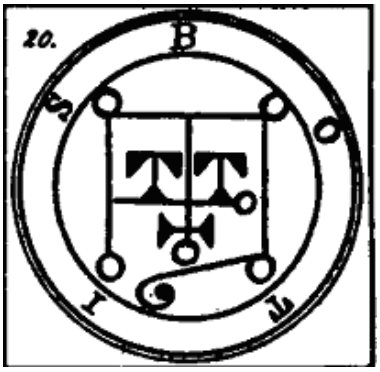
O décimo quinto espírito em ordem é Eligos, Eligor, ou Abigor, um grande duque, e se manifesta sob a forma de um cavaleiro gentil, carregando um lança, uma Insígnia, e uma serpente. Ele conhece coisas escondidas, e coisas que ainda não chegaram a acontecer; e sobre as guerras, e como os soldados se organizam. Ele causa o amor dos senhores e de pessoas de posição. Ele governa 60 legiões.

Zepar



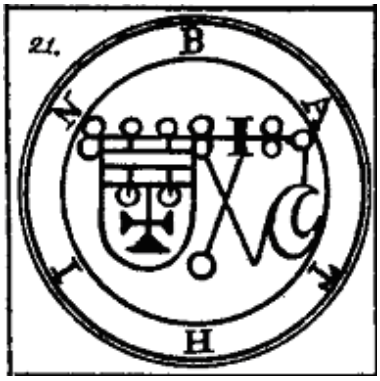
O décimo sexto espírito é Zepar. É um grande duque, e aparece. Aparelhado com armas antigas, como um Soldado. Seu encargo é fazer com que as mulheres amem os homens e fiquem junto destes por amor. Ele também pode faze-las estéril. Governa 26 legiões de espíritos inferiores

Botis

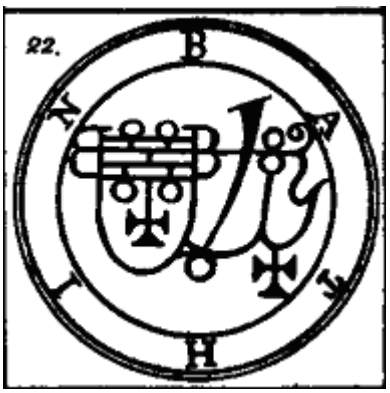


O décimo sétimo espírito é Botis, um grande presidente, e um Conde. Ele aparece primeiramente sob a forma de uma terrível víbora, e sob o comando do magista ele toma forma humana, tendo, contudo dentes enormes, chifres e portando uma espada afiada nas mãos. Ele revela todas as coisas passadas e futuras e reconcilia amigos e adversários. Comanda 60 legiões.

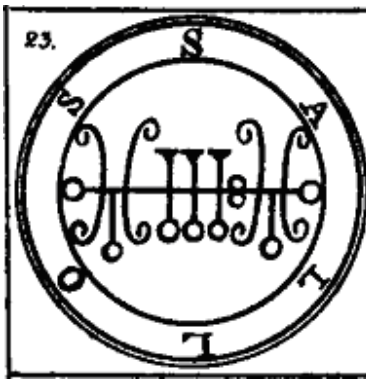
Bathin



O décimo oitavo espírito é Bathin, Bathym, Mathim, ou Marthim. É um duque poderoso e forte, e aparece como um homem alentado com a cauda de uma serpente, sentado em cima de um cavalo pardo. Conhece as virtudes das ervas e pedras preciosas, e pode transportar homens rapidamente de um país a outro. Ele chefia 30 legiões de espíritos.



Saleos

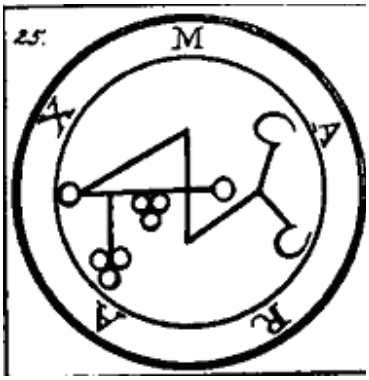


O décimo nono espírito é Sallos, Saleos, ou Zaleos. É um duque grande e poderoso, e surge na forma de um galante equitador sobre um crocodilo, com uma coroa ducal em sua cabeça, e com um ar pacífico. Ele causa o amor das mulheres aos homens, e dos homens às mulheres; governa 30 legiões de espíritos.

Purson

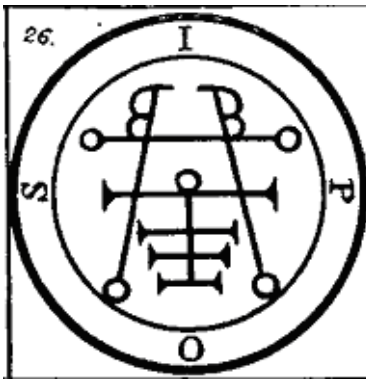
O vigésimo espírito é Purson, um grande Rei. Sua aparência é comumente a de um homem com a cara de um leão, carregando uma víbora cruel em sua mão, e montando em cima de um urso. Vem acompanhado ao som de trombetas. Conhece todas as coisas escondidas, e pode descobrir tesouros, e diz todas as coisas do passado, presente e futuro. Pode fazer exame de um corpo humano ou aéreo, e responder corretamente todas as coisas terrenas e divinas, e referentes à Criação. Outorga bons espíritos familiares, e sob seu governo estão 22 legiões dos espíritos, em parte da ordem das virtudes e em parte da ordem dos tronos.

Marax



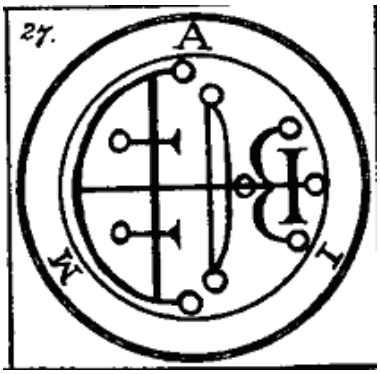
O vigésimo primeiro espírito é Marax, ou Morax. É um Conde e um Grande Presidente. Aparece como um Búfalo enorme com cabeça humana. Seu trabalho é instruir os sábios em astronomia, e todas ciências liberais restantes; também pode fornecer bons familiares, conhece as virtudes das ervas e das pedras preciosas. Comanda 30 legiões de espíritos.

Ipos



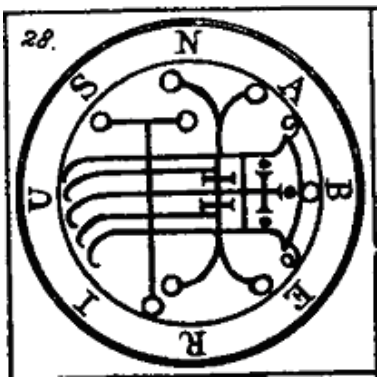
O vigésimo segundo espírito é Ipos, Ipes, Aypeos, ou Ayporor. É um Conde, e um príncipe poderoso, e surge na forma de um anjo com cabeça do leão, com pé de ganso e cauda de lebre. Ele conhece todas as coisas que se dão em qualquer espaço de tempo. Ele torna os homens espirituosos e audazes. Comanda 36 legiões de espíritos.

Aim



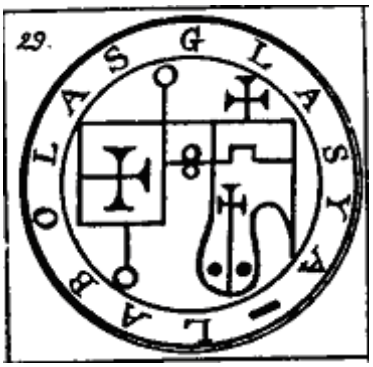
O vigésimo terceiro espírito é Aym, Ain, ou Aini. É um duque de grande poder. Ele aparece na forma de um homem de porte notável, mas com três cabeças; a primeira de uma serpente, a segunda como de um homem que tem duas estrelas em sua testa, e a terceira como uma vitela. Ele viaja em uma víbora, carregando um ferrete em sua mão. Ele faz o homem espirituoso de todas as maneiras, e dá respostas verdadeiras sobre assuntos confidenciais. Comanda 26 legiões de espíritos.

Naberius



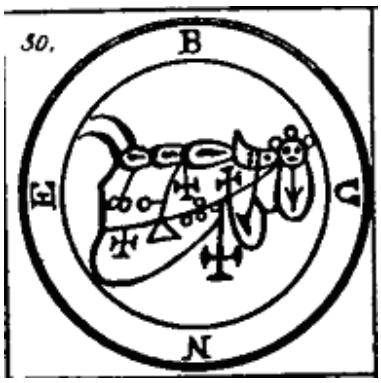
O vigésimo quarto espírito é Naberius, Cerberus, Cerebus, ou Kereberus. É um marques valoroso, e se mostra na forma de um enorme cão preto de três cabeças e com pés de pássaro. Agitado sobre o círculo, ele fala sobre todas as artes e ciências, mas especialmente da arte retórica. Ele restaura títulos e honrarias perdidas. Comanda 19 legiões de espíritos.

Glasya-Labolas



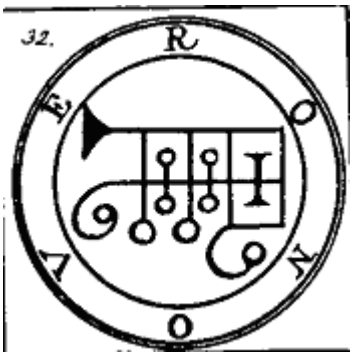
O vigésimo quinto espírito é Glasya-Labolas, Glacia-Labolas, Glaysa, Caacrinolas, ou Cassimolar. É um presidente e um Conde poderoso, e revela-se na forma de um cão com asas como um Grifo. Ministrando todas as artes e ciências em um instante, e causa derramamentos de sangue e insanidade. Ele ensina todas as coisas passadas e futuras. Se desejado ele causa afeição. Tem o poder da invisibilidade. Comanda 36 legiões de espíritos.

Bune



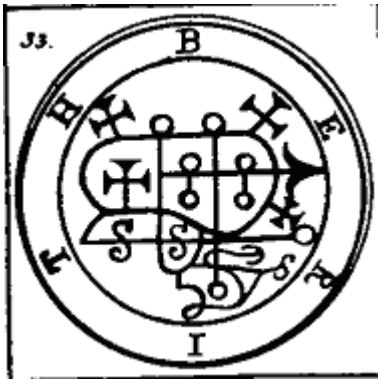
O vigésimo sexto espírito é Bune, Bime, ou Bim. É um forte duque, grande e poderoso. Ele aparece na forma de um dragão com três cabeças, uma como um cão, uma como um Grifo, e uma como um homem. Ele fala com uma voz elevada e comedida. Ele altera o lugar onde estão os mortos, e faz os espíritos que estejam sob seu comendo ascender acima dos sepulcros. Ele torna o homem rico, e o faz sábio e eloqüente. Ele responde corretamente qualquer coisa que lhe for requisitado. Governa 30 legiões de espíritos.

Ronove



O vigésimo sétimo espírito é Ronove, ou Ronobe. Aparece como um monstro. Ele ensina a arte da retórica e concede bons servidores, e da o conhecimento dos dialetos, e favores de amigos ou inimigos. É um Marques e um grande Conde; comanda 19 legiões.

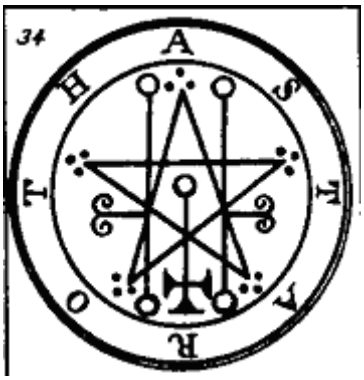
Berith



O vigésimo oitavo espírito em ordem, como Salomão aponta, é nomeado Berith, Bolfry ou Bofi. É um duque poderoso, grande, e terrível. Ele possui outros dois nomes que lhe foram

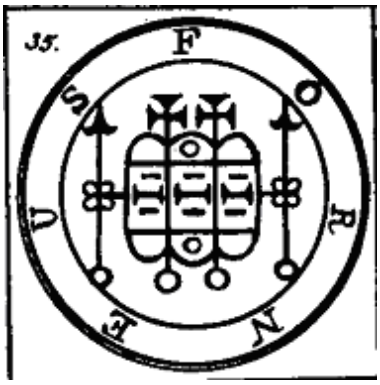
dados em outras eras mais primitivas: BEALE, ou BEAL, e BOFRY ou BOLFRY. Aparece na forma de um cavaleiro com roupa vermelha, montado um cavalo vermelho, e ter uma coroa do ouro na cabeça. Conhece o presente e o futuro. Tu empregaras uma jóia para chamá-lo adiante, um anel, como foi dito a respeito de Beleth. Tem o poder de tornar todos os metais em ouro. Pode conceder dignidades e honras, e pode confirmá-los ao homem segundo seu desejo. Ele fala fluente e sutilmente. Comanda 26 legiões de espíritos.

Astaroth



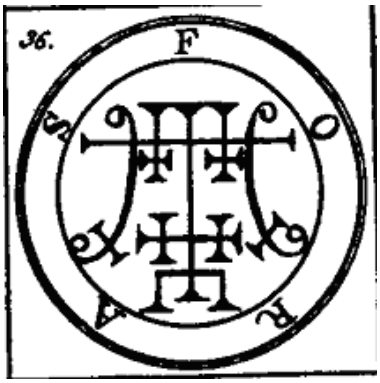
O vigésimo nono espírito é Astaroth. Ele é um duque poderosíssimo, e aparece na forma de um anjo medonho, montado sobre a besta-dragão do inferno, com uma víbora na mão direita. É sábio não se aproximar muito dele a fim de evitar o fedor deletério que ele exala. O magista deve apontar-lhe com o anel ao que estará protegido. Conhece todos os segredos da Criação e responde questões sobre o passado, presente e futuro. Declarará prontamente a queda dos espíritos, se desejado, e a razão dela. Pode fazer os homens sábios em todas as ciências liberais. Reina sobre 40 legiões de espíritos.

Forneus



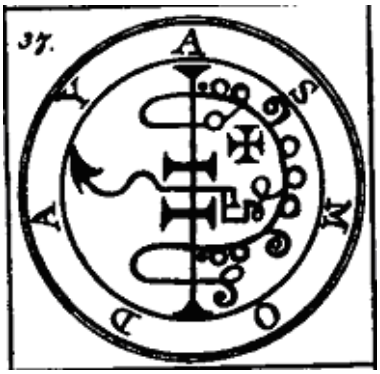
O trigésimo espírito é Forneus, também chamado de Eureur. Um grande e poderoso Marques, e aparece no formulário de uma besta marinha gigantesca. Ele ministra e torna os homens sábios em retórica. Ele torna os homens sábios e lhes ensina todas as línguas e dialetos. Ele torna os inimigos amáveis como amigos. Governa sobre 29 legiões constituídas em parte pelos Tronos e em parte pelos Anjos.

Foras



O trigésimo primeiro espírito é Foras. É um presidente poderoso, e manifesta-se na forma de um homem forte. Pode dar ao conhecimento dos homens as virtudes das jóias e ervas. Ele ensina as artes da lógica e todas as partes da ética. Se desejado ele torna os homens invisíveis, concede longevidade e eloqüência. Pode descobrir tesouros e recuperar as coisas perdidas. Reina sobre 29 legiões dos espíritos.

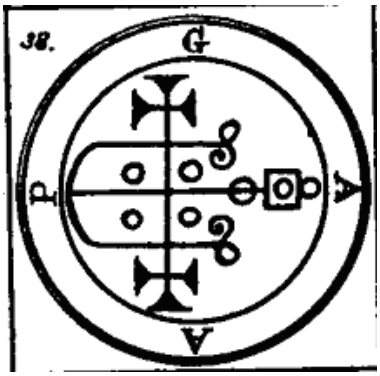
Asmoday



O trigésimo segundo espírito é Asmoday[13] , ou Asmodai. É um grande, forte e poderoso rei. Aparece com três cabeças, eventualmente a primeira é a de um Búfalo, a segunda como um homem, e a terceira de um bode; ele possui também a cauda de uma serpente, e de sua boca jorram flamas de fogo. Seus pés são como de um ganso. Ele senta-se sobre um dragão infernal, e trás uma bandeira em sua mão. É o preferido de AMAYMON, e acima dele não existe nenhum outro.
Quando for convocá-lo deve-se proceder com muito cuidado, pois AMAYMON tentará iludi-lo. Asmoday concede o anel das Virtudes e ensina as artes aritméticas, astronomia, geometria e todos os ofícios manuais. Responde corretamente o que lhe seja requisitado. Torna também o magista invisível e revela os lugares onde existem tesouros ocultos os quais ele guarda.
Como AMAYMON ele governa 72 legiões de espíritos inferiores.

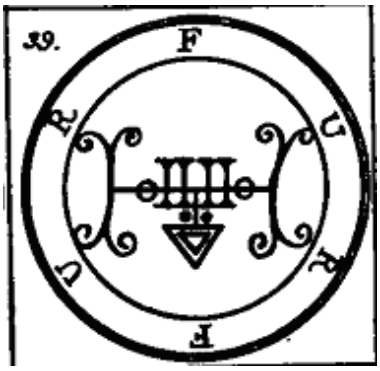
[13]AShMah-Devah ou Asmoday, ou Asmodeus foi o "Arquiteto", segundo a Qaballah, do famoso templo de Salomão. Esta lenda nos afirma que ASMODEUS foi aprisionado em correntes mágicas por Salomão e impelido, talvez ameaçado por este sábio a revelar um segredo desconhecido até então; a existência e fonte de um mineral que permitia riscar a madeira como o diamante risca o vidro. É por isso que está escrito que no Templo de Salomão não foi usado nenhum metal como pregos, serras etc e ele teria sido feito unicamente através de um engenhoso jogo de peças encaixadas e firmadas umas nas outras.

Gaap



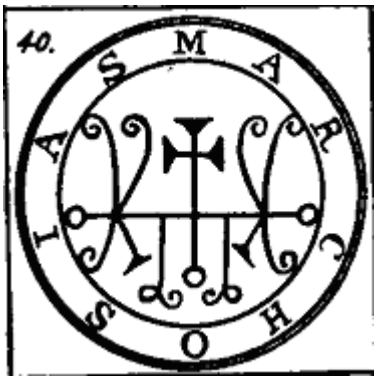
O trigésimo terceiro espírito é Gaap ou Goap. É um grande presidente grande e um poderoso príncipe. Ele aparece quando o sol estiver nos signos do sul, em uma forma humana, seguida de quatro grandes e poderosos reis, como se um guia para os conduzir. Seu trabalho é tornar os homens sensíveis ou ignorantes; como também fazê-los sábios em filosofia e ciências liberais. Pode causar o amor ou o ódio, também pode ensinar os ritos de consagração daquilo que esta sob o poder de seu soberano AMAYMON. Pode entregar familiares ao magista, e perfeitamente das coisas do passado, presente e futuro. Pode transportar homens de um reino a outro rapidamente, ao simples desejo do magista. Governa 66 legiões da ordem das potestades.

Furfur



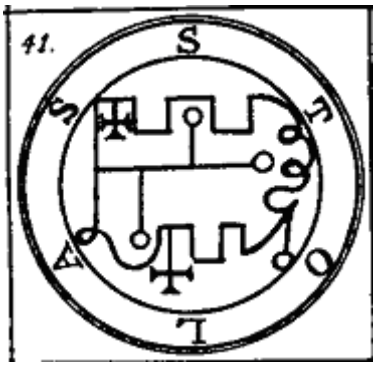
O trigésimo quarto espírito é Furfur, ou Furtur. É um grande Conde, muito poderoso, aparecendo na forma de um cervo com uma cauda impetuosa. Nunca dirá a verdade senão compelido pelo triangulo. Assim sendo, ele tomara a forma angelical. Sua fala é potente. Também incitará o amor entre o homem e a mulher. Pode suscitar relâmpagos e trovoes, explosões, e grandes tempestades. E responde todas as perguntas referentes ao segredo das coisas divinas caso seja comandado a faze-lo. Governa 26 legiões de espíritos.

Marchosias



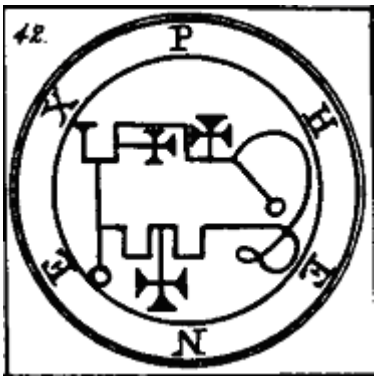
O trigésimo quinto espírito é Marchosias. É um grande Marques, muito poderoso, aparecendo primeiramente sob a forma de um lobo que tem as asas de Gryphon, e de uma serpente, regurgitando fogo de sua boca. Mas após um momento, ao comando do Magista toma a forma de um poderoso batedor. Era da ordem das Dominações. Ele governa 30 legiões dos espíritos. Segundo Salomão, após 1.200 anos teve esperanças retornar até o Sétimo Trono.

Stolas



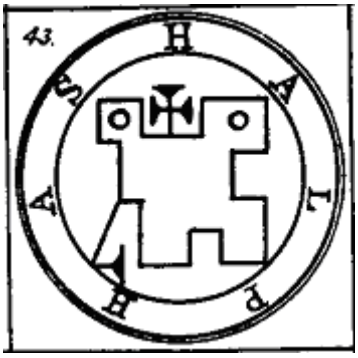
O trigésimo sexto espírito é Stolas, ou Stolos. Sendo um grande e poderoso príncipe, aparece na forma um poderoso Corvo ante o magista; posteriormente ele toma a aparência de um homem. Ensina astronomia, a virtude das ervas e gemas preciosas. Governa 26 legiões.

Phenex



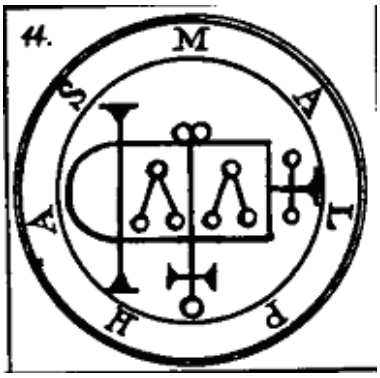
O Trigésimo sétimo espírito é o Marques Phenex, Pheynix, ou Fênix. Aparece na forma de um pássaro de fogo com voz de criança, cantando amavelmente diante do Magista, que não deve considerar isso, mas obrigá-lo a tomar forma humana. Então ele falará e ensinará todas as maravilhas das ciências. É um inexcedível poeta. E estará disposto a executar seus desejos. Também teve chances de regressar ao Sétimo Trono há 1.200 anos, segundo o sábio Salomão. Governa 20 legiões de espíritos.

Halphas



O trigésimo oitavo espírito é Halphas, ou Halpas. É um grandioso Conde, e aparece na forma de um pombo selvagem. Ele fala com voz potente. Seu oficio é construir torres, e fornecer guerreiros. Comanda 26 legiões de espíritos.

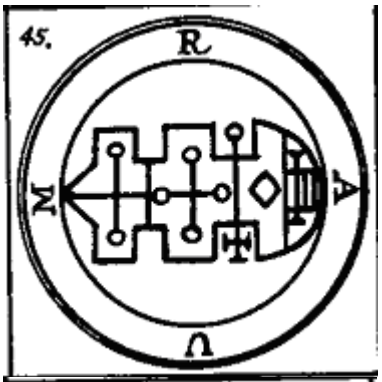
Malphas



O trigésimo nono espírito é Malphas, Malpas, Malthas, ou Malthous. Aparece primeiro como um corvo, mas depois tomará a forma humana ao pedido do Magista, e fala com uma voz rouca. É um presidente poderoso e poderoso. Pode construir casas e torres elevadas, e pode trazer ao conhecimento do magista os pensamentos dos inimigos. Pode fornecer bons familiares. Ele atende prontamente se houver algum sacrifício, mas deve-se ter cautela por que este é um espírito bastante traiçoeiro. Governa 40 legiões.

Raum

O quadragésimo espírito é o Conde Raum, Raim, ou Raym; aparece primeiramente na forma de um corvo, mas após o Comando do Magista ele toma a forma humana. Sua função é roubar tesouros, destruir cidades e honrarias dos homens, e dizer todas as coisas, do passado, presente e futuro; pode causar afeição entre amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

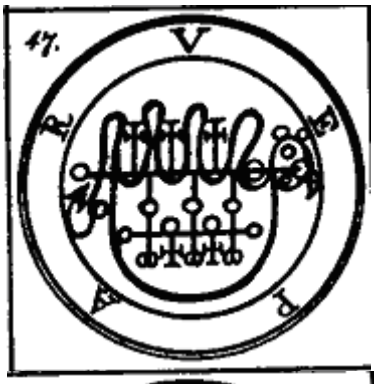


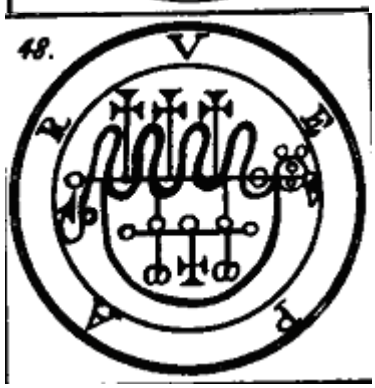
Focalor

O quadragésimo primeiro espírito é Focalor, Forcalor, ou Furcalor. É um duque poderoso e forte. Aparece na forma de um homem com cabeça de Griphon. Seu oficio é assassinar homens, e afogá-los nas águas, e naufragar navios da guerra, tem poder sobre os humores do mar; mas não ferirá nenhum homem ou coisa se for assim comandado pelo Magista. Também espera retornar ao sétimo trono após 1.000 anos. Governa 30 legiões.

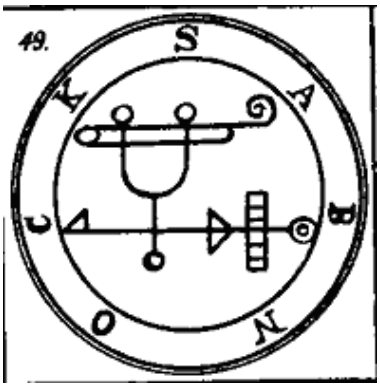
Vepar

O quadragésimo segundo espírito é Vepar, Vephar, ou Separ. É um grande duque e aparece na forma de uma sereia. Seu oficio é governar as águas, e guiar navios de guerra; ao pedido do magista torna o mar tempestuoso ocultando os navios. Também aflige os homens com varíola e bexigas putrefatas causando fim à raça deles. Governa 29 legiões.



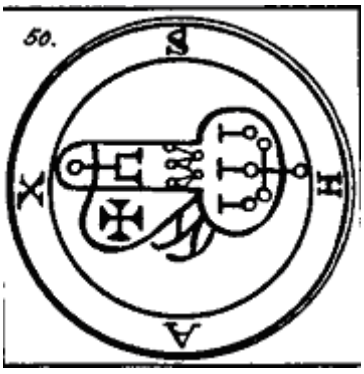


Sabnock



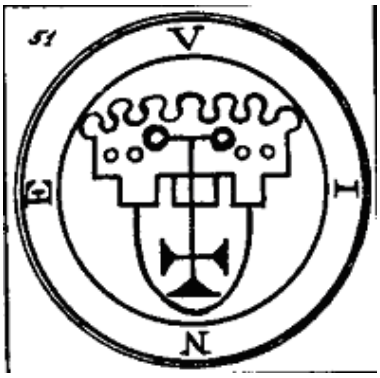
O quadragésimo terceiro espírito, como o rei Salomão os comandou na arca de bronze, é chamado Sabnock, Savnok, Sabnach, Saburac, ou Salmac. É um Marques, poderoso, grande e forte, aparecendo na forma de um centurião armado, com cabeça de um leão, montando em um cavalo malhado. Seu oficio é construir torres, castelos e cidades elevadas, e equipá-los com Armas de guerra, etc. pode afligir os homens com a varíola. Ele empresta bons espíritos familiares ap Magista e comanda 50 legiões.

Shax



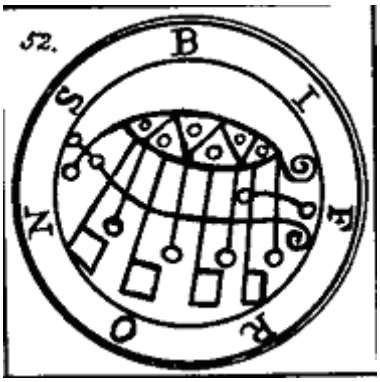
O quadragésimo quarto espírito é Shax, Scox, Chax, Shaz, ou Shass. É um Marques que aparece na forma de uma grande pomba de fogo, falando com uma voz potente, contudo sutil. Seu oficio é esvair o entendimento ou inteligência de homens ou mulheres; e entrar em recintos fechados. Se comandado concede cavalos ao pedido do Magista, ou qualquer outra coisa, mas deve primeiramente ser comandado sob o triângulo, ou outro espírito haverá de iludir o magista lhe narrando mentiras. Pode descobrir todas as coisas ocultas, desconhecidas aos maus espíritos. Eventualmente concede bons familiares. Governa 30 legiões.

Vine



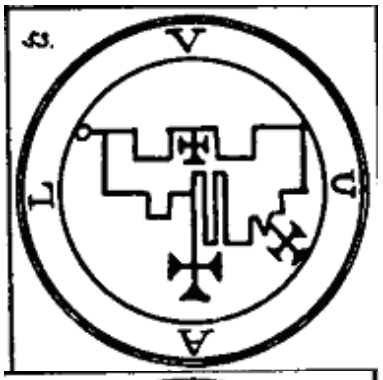
O Quadragésimo quinto espírito é Vinea. É um rei Conde; e aparece na forma de um leão, montado em cima de um cavalo preto, enrodilhando uma víbora em sua mão. Sua função é descobrir coisas ocultas, bruxas, magos, e os segredos do presente, passado e futuro. Ao comando do magista construirá torres, erguerá paredes de pedra. Comanda 30 legiões.

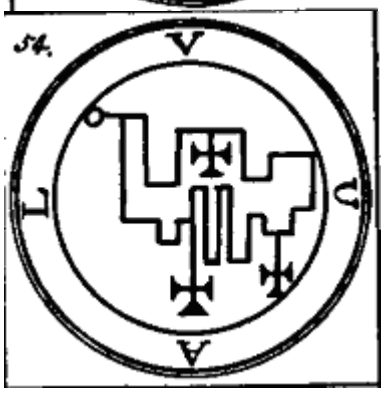
Bifrons



O quadragésimo sexto espírito é chamado Bifrons, Bifrous, ou Bifrovs. É um Conde, e aparece na forma de um monstro; após um comando ele toma aparência humana. Seu oficio é instruir os homens em geometria, astronomia e toas as ciências e artes, além de conhecimento sobre as pedras preciosas e as ervas e madeiras. Ele tem o poder de transportar coisas inanimadas de um lugar para outro; também manifesta luzes de velas em cima das sepulturas. Comanda 6 legiões.

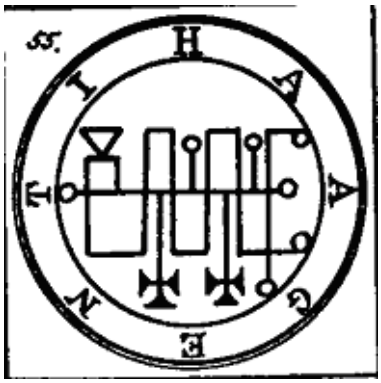
‘Vual





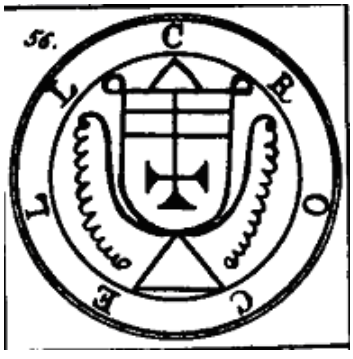
O quadragésimo sétimo espírito Vual, Uvuall, ou Voval. É um duque, grande, poderoso e potente; e aparece primeiro na forma de um poderoso dromedário, mas após o comando do Magista ele toma forma humana, ele fala a língua egípcia, mas não perfeitamente. Seu escritório deve obter o amor das mulheres, e os segredos do passado, presente e futuro. Ele também busca favores entre amigos e inimigos. Era da ordem das Potestades. Governa 37 legiões.

Haagenti



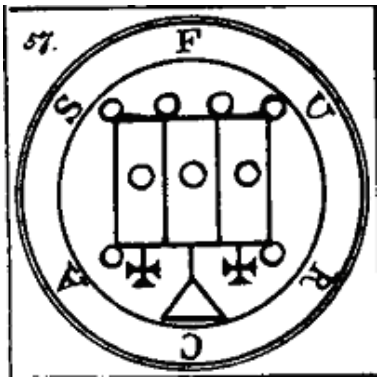
O quadragésimo oitavo espírito é Haagenti, Hagenti, Hegenit, ou Hagenith. É um presidente aparecendo na forma de búfalo alado e tomando forma humana ao comando do Magista. Sua função é fazer homens sábios, e instrui-los em coisas sobre os mares e oceanos; também Transmuta todos os metais ordinários em ouro e o vinho em água e vice versa. Governa 33 legiões de espíritos.

Crocell



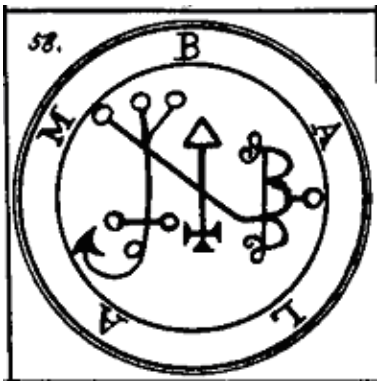
O 49º espírito é Crocell, Procel, Crokel, ou Pucel. Ele aparece na forma de um anjo. É um duque Grande e forte, falando misticamente sobre coisas ocultas. Ensina geometria e ciências liberais. Ao comando do Magista, produzirá grande Tormenta grande como o Rumor de muitas águas, embora não haja nada. Conhece termas e banhos quentes. Estava da ordem de Potestades, ou de potências, antes que da queda, como declarou ao rei Salomão. Governa 48 legiões.

Furcas



O 50º espírito é Furcas. É um cavaleiro, e aparece na forma de um homem velho sádico com barbas longas e chifres, montando um cavalo pardo malhado, com uma arma afiada em sua mão. Ensina as artes da filosofia, da astrologia, retórica, lógica, Aromancia, e da Piromancia[14] , em todas as suas partes, perfeitamente. Comanda 20 legiões de espíritos.

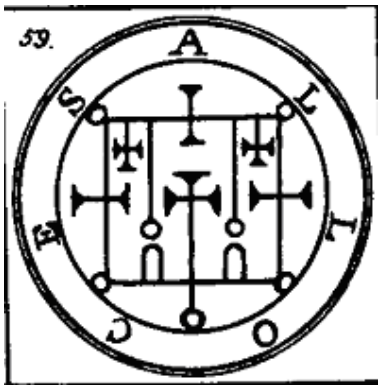
Balan



[14] Adivinhação por meio do fogo; consiste em contemplar uma Pira ou fogareiro ou mesmo uma vela até que se atinja o transe.

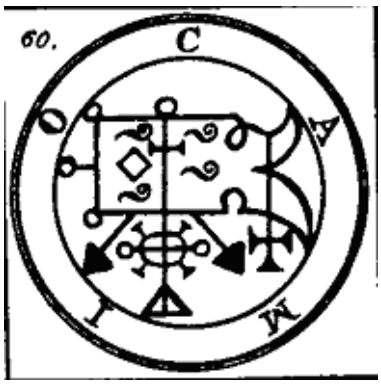
O 51º espírito é Balam, Balaam, ou Balan. É um rei terrível, grande e poderoso. Ele aparece com três cabeças: a primeira é de um Búfalo; a segunda é como aquele de um homem; a terceira é um bode. Ele possui a cauda de uma serpente, e olhos flamejantes. Ele viaja em cima de um urso furioso, e carrega um falcão em seu punho. Ele fala com voz rouca e adivinha o passado etc. ele pode tornar os homens invisíveis e também amáveis. Governa 40 legiões.

Alloces



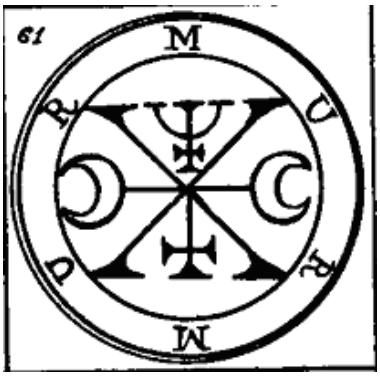
O 52º espírito é Alloces, Allocer, Allocen, Aloces, ou Alloien. Ele um duque, grande, poderoso, e forte, aparecendo montado sobre um grande cavalo, qual um cavaleiro. Tem a aparência de um leão vermelho com olhos flamejantes. Seu discurso é rouco e muito extenso. Ensina astronomia e ciências liberais. Ele concede bons familiares; governa 36 legiões.

Camio



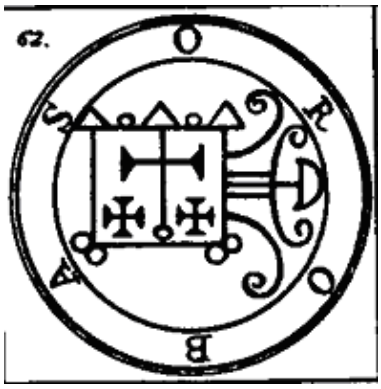
O 53º espírito é Caim, ou Camio. É um grande presidente, e aparece na forma de uma ave, mas mais tarde toma forma de um homem que carrega em sua a mão uma espada afiada. Ele demonstra suas respostas através de cinzas ardentes, ou carvões acesos em meio ao fogo. É um ótimo Argumentador. Seu oficio é dar aos homens a compreensão do canto de todos os pássaros, do mugido dos bois, do ladrar dos cães, e todas criaturas restantes; e também da voz das águas. Conhece e fala sobre o futuro. Era da ordem dos Anjos, mas agora governa 30 legiões infernais.

Murmur



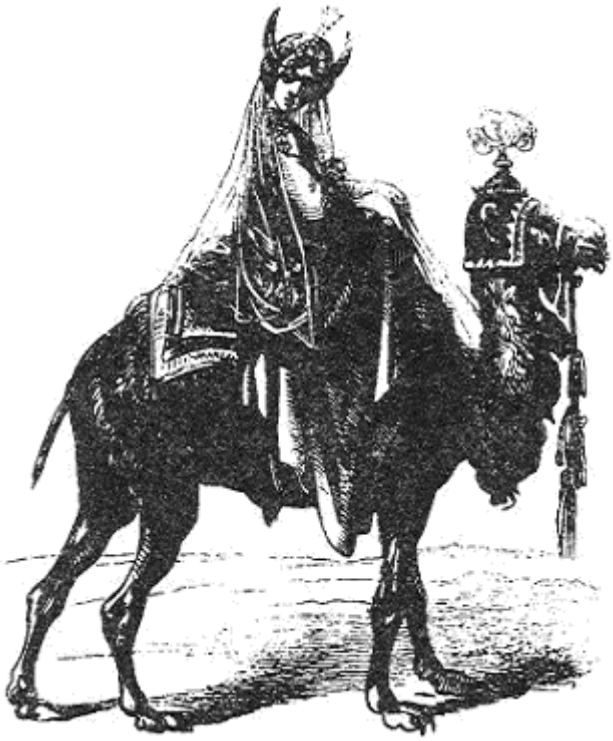
O 54º espírito é chamado Murmur, Murmus, ou Murmux. É um grande Conde-Duque, se manifesta como um guerreiro em cima de um Gryphon, com uma coroa ducal sobre sua cabeça. Seus ministros o precedem sob o som de trombetas. Seu oficio é ensinar perfeitamente a filosofia, e confinar almas falecidas para vir até o Magista para responder duas perguntas quaisquer conforme o desejo. Era parte da ordem dos Tronos, e em parte dos Anjos. Governa 30 legiões.

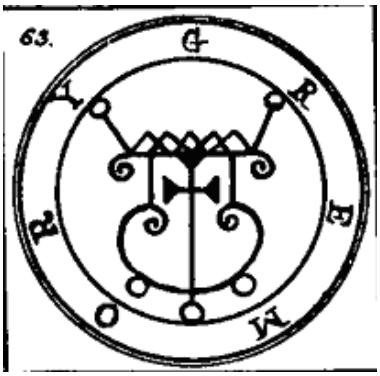
Orobas



O 55º espírito é Orobas. É um príncipe grande e poderoso, aparecendo no início como um cavalo, mas depois assume forma humana. Seu oficio é mostrar o passado o presente e o futuro. Também distribui e confirma muitas honrarias e o favor dos amigos e dos inimigos. Responde corretamente acerca da Criação e da Divindade. Sendo bastante fiel ao Magista, este não sofrerá nenhum mal de espírito algum. Governa 20 legiões.

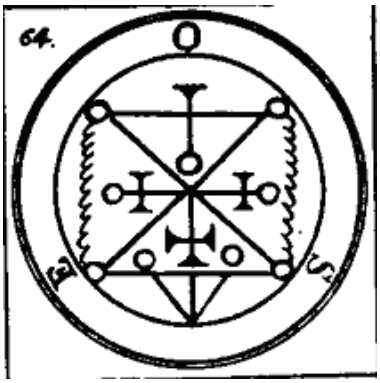
Gremory





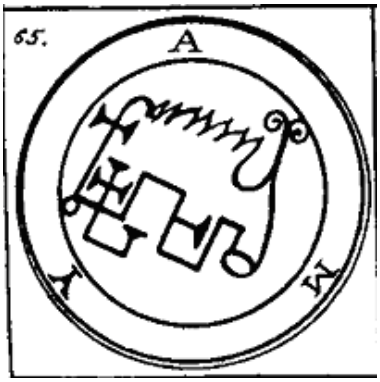
O 56º espírito é Gremory, Gomory, Gemory, ou Gamori. É um duque Forte e poderoso, e aparece na forma de uma mulher muito bonita, com a Coroa de uma duquesa amarrada sobre sua cintura, e montada sobre um grande camelo. Obtém o amor das mulheres novas e velhas e conhece o presente, o passado e o futuro. Comanda 26 legiões.

Ose



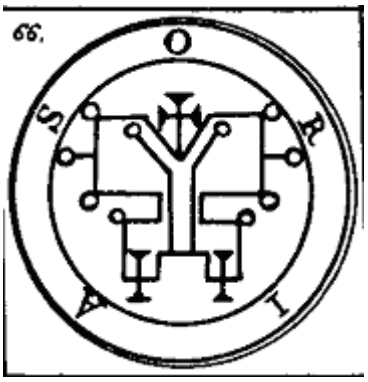
O 57º espírito é Ose, Oso, ou Vosa. É um presidente, e aparece como um leopardo, mas depois toma forma humana. Ensina ciências liberais, e conhece os segredos Divinos; pode também mudar a forma do Magista segundo a sua vontade. Governa 30 legiões de espíritos.

Amy



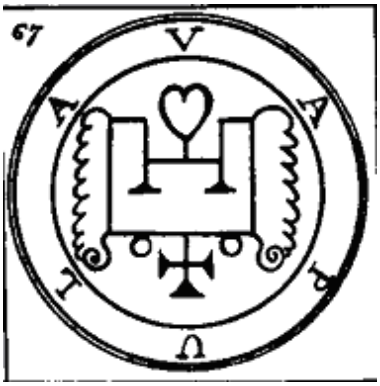
O 58º espírito é Amy, ou Avnas. É um presidente, e aparece primeiramente na forma de uma chama flamejante e posteriormente assumindo forma humana, ensina astrologia e todas as ciências liberais; concede bons espíritos familiares e descobre tesouros. Governa 36 legiões.

Orias



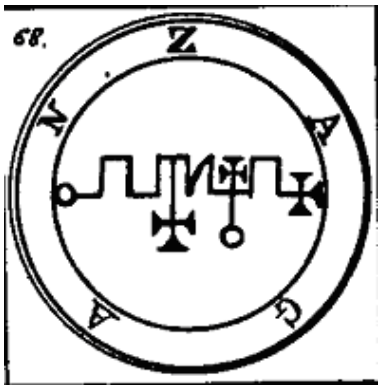
O 59º espírito é Orias, ou Oriax. É um grande Marques, e aparece na forma de um leão, montando um belígero ginete, com cauda de uma serpente; e ele segura na mão direita um feixe de serpentes. Seu trabalho é ensinar as Virtudes das estrelas, e sobre as casas dos planetas, e como compreender seus virtudes. Ele também transforma homens, e ele concede honrarias e dignidades, Prelaturas, e confirma-as; também traz o favor dos amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

Vapula



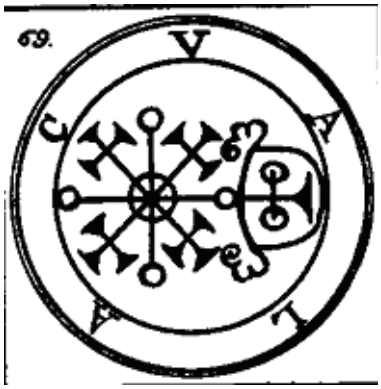
O 60º espírito é Vapula, ou Naphula. É um grandioso Duque, poderoso e forte; aparece na forma de um leão com asas de Gryphon. Seu oficio é tornar os homens exímios em quaisquer ofícios manuais, também na filosofia, e outras ciências. Governa 36 legiões de espíritos.

Zagan



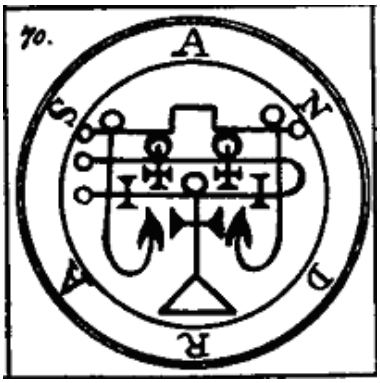
O 61º espírito é Zagan, ou Zagam. É um rei e um grande presidente, aparecendo como um Touro alado e depois, se requisitado, sob a forma humana. Torna os homens amáveis. Pode tornar o vinho na água, e o sangue no vinho, e vice versa. Pode transmutar todos os metais em moeda corrente. Pode mesmo fazer tolos os sábios. Governa 33 legiões.

Valac



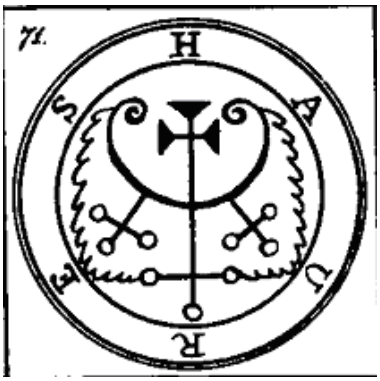
O 62º espírito é Valac, Volac, Valak, Ualac. É um presidente Poderoso e grande, e aparece como uma criança com as asas do anjo, montando em um dragão de duas cabeças. Sua função é descobrir tesouros ocultos e revelar víboras e esconderijos de ofídios que trará até o Magista se desejado. Governa 38 legiões.

Andras



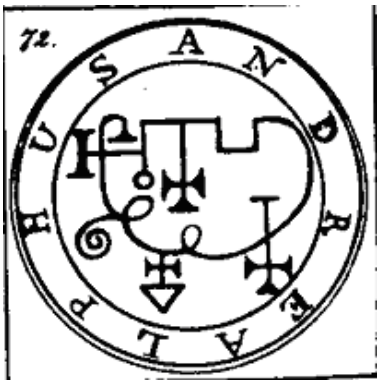
O 63º espírito é Andras. É um Marques que aparece na forma de um anjo com a cabeça de um mocho extremamente negro, montando em cima de um lobo preto, e tem uma espada afiada e brilhante sobre os ombros. Sua função é semear discórdias. Caso o Magista não tenha cautela será imolado junto com seus companheiros ou assistentes. Comanda 30 legiões.

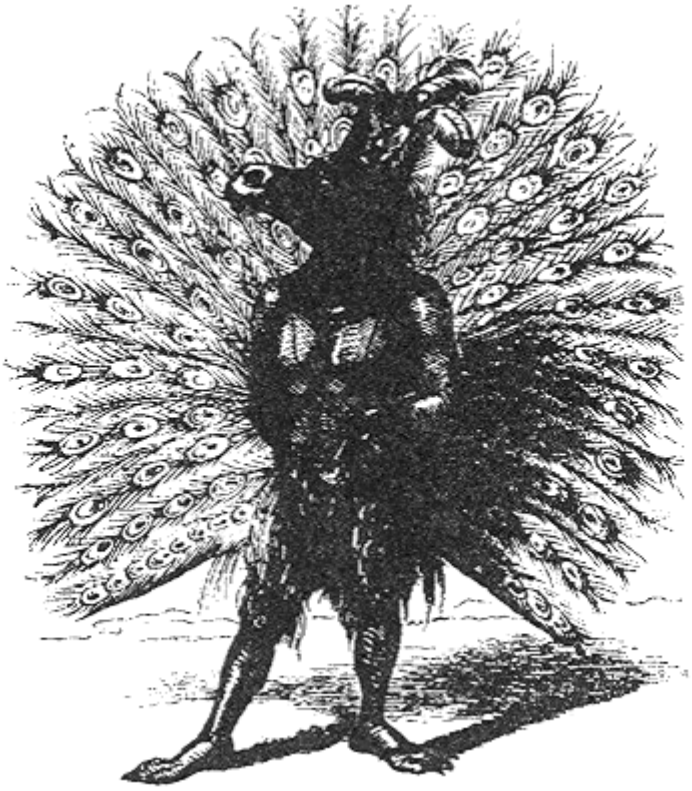
Haures



O 64º espírito é Haures, Flauros, Hauras, ou Havres. É um grande Duque, e aparece no início como um leopardo, poderoso, terrível e possante, mas após o comando do Magista, ele toma a forma humana, com olhos flamejantes e impetuosos, e uma terrível fisionomia. Ele responde corretamente todas as coisas presentes, passadas e futuras. Mas se não for comandado no triângulo, enganará o magista fazendo-o confundir as marcas do tempo; também versa sobre o plano da criação do mundo, e da Divindade, e de como os outros espíritos caíram. Queima e destrói os inimigos do Magista se este assim desejar. Também não será afligido por nenhum outro espírito de maneira alguma; governa 36 legiões.

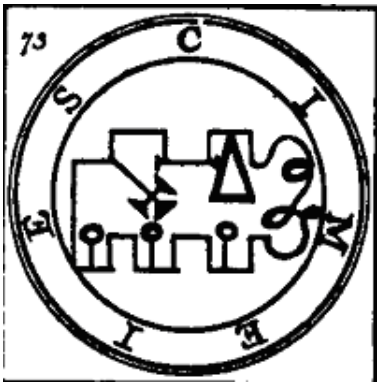
Andrealphus





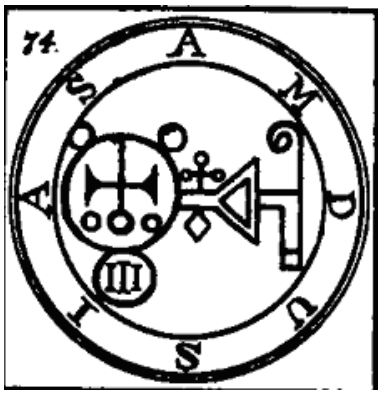
O 65º espírito é Andrealphus ou Andreafos. É um Marques poderoso aparecendo primeiramente dentro na forma de um Pavão, e fazendo muito barulho. Mas após um momento ele toma na forma humana. Pode ensinar a geometria perfeitamente. Ele torna os homens muito sutis nisso, e também em todas as coisas que pertencem a Mensuração ou Astronomia. Pode tornar um homem semelhante a um pássaro. Governa 30 legiões.

Cimeies



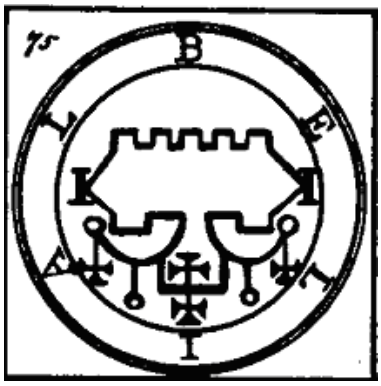
O 66º espírito é Cimeies, Cimeries, Cimejes, ou Kimaris. É um Marques, poderoso, grande, forte e prestigioso, aparecendo sobre um fogoso Corcel negro, qual um valoroso guerreiro. Ele comanda todos os espíritos nas partes de África. Pode ensinar perfeitamente a gramática, lógica, Retórica, e descobrir as coisas perdidas ou tesouros ocultos. Governa 20 legiões infernais.

Amduscias



O 67º espírito é Amduscias, Amdusias, ou Amdukias. É um duque Grande e forte, aparecendo no início como um Unicórnio, mas ao pedido do Magista ele muda na forma humana, soando trombetas, e toda a maneira dos instrumentos musicais logo começam a ser ouvidos. Também pode inclinar e curvar arvores de acordo com o desejo do Magista. Fornece ótimos familiares e governa 29 legiões.

Belial

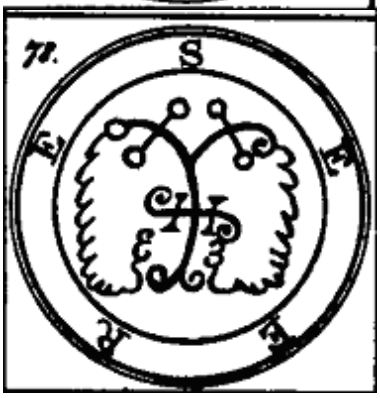


O Sexagésimo oitavo espírito é BELIAL. É um rei poderoso e foi criado em seguida após LUCIFER. Ele aparece na forma de dois anjos formosos que se sentam em uma Carruagem do fogo. Ele fala com uma voz graciosa, e logo declara que caiu indignamente, e que ocupava o posto que pertencia a Michael(?), e outros anjos do Éden. Sua função é distribuir cargos elevados e causar o favor dos amigos e inimigos. Ele concede espíritos familiares excelentes e reina sobre 50 legiões. Só responde corretamente as perguntas se o Magista lhe oferecer algum sacrifício ou similar. Mas então ele tentará ludibria-lo, a menos que seja obrigado por alguma Potencia Divina.

Decarabia

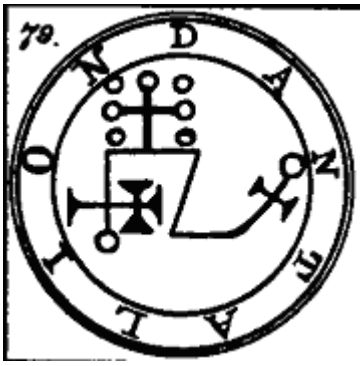
O sexagésimo nono espírito é o Marques Decarabia. Ele aparece na forma de uma estrela em um Pentáculo no início; mas depois, ao comando do Magista, toma a feições humanas. Pode descobrir as virtudes dos pássaros e gemas preciosas e pode fazer as moscas se tornarem semelhante a pássaros, cantando e bebendo água como pássaros verdadeiros. Governa 30 legiões.

Seere



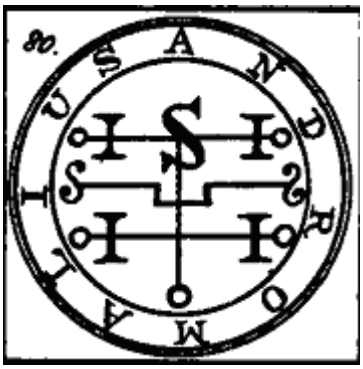
O heptagésimo espírito é Seere, Sear, ou Seir. É um príncipe poderoso sob a potencia de AMAYMON, rei do leste. Ele aparece na forma de um homem bonito, montando em cima de um cavalo alado. Sua função é ir e vir a fim de trazer abundância de coisas rapidamente. Percorre a terra num piscar de olhos. Relata sobre coisas perdidas, escondidas, tesouros etc... É de natureza boa e indiferente, sempre disposto a executar qualquer coisa que o Magista deseje. Governa 26 legiões de espíritos.

Dantalion



O heptagésimo primeiro espírito é Dantalion, ou Dantalian. É um duque grande e poderoso, aparecendo na forma de homem com fisionomias conhecidas, de vários homens e mulheres; ele traz um livro em sua mão direita. Sua tarefa é ensinar todas as artes e algumas ciências; e declarar alguns conselhos secretos; transmitir o conhecimento dos pensamentos de todos os homens e mulheres e também como mudá-los. Pode causar o amor, e mostra o Similitude de toda pessoa, revelando por meio de uma visão, ainda que esteja em qualquer parte do mundo. Ele governa 36 legiões.

Andromalius



O heptagésimo segundo espírito em ordem é nomeado Andromalius. É um Conde, grande e poderoso, aparecendo na forma de um homem que prende uma serpente grande em sua mão. Sua tarefa consiste trazer os ladrões de volta assim como o produto dos furtos que este executou; assim como descobrir todos os indivíduos violentos e os traidores e puni-los e descobrir os tesouros ocultos. Ele governa 36 legiões dos espíritos.

Recomendamos que para maiores informações sobre os Demônios em geral, e também para conhecer algumas das imagens aqui faltosas, se adquira o livro Demonographia de Collin De Plancy, ou faça o download do mesmo na biblioteca do site Portas Magisti – http://www.freewebs.com/portasmagisti

Algumas Observações

- **Sobre as estações**

Sua arte observará as fazes da Lua[15]. Os melhores são o 2º, 4º, 6º, 8º, 10º, 12º ou 14º dias da Lua, a partir do primeiro dia da Lua Nova, como disse Salomão.

- **Sobre os Sigilos**

Os selos dos 72 espíritos devem ser feitos nos respectivos metais.

.Hierarquia	.Metal	.Símbolo Alquímico
Reis	Ouro	☉
Marqueses	Prata	☽
Duques e Condes	Cobre	♀
Prelados	Estanho	♃
Cavaleiros	Chumbo	♄
Presidentes	Mercúrio	☿

Estes 72 reis estão sob a potência de **AMAYMON**, **CORSON**, **ZIMIMAY** ou **ZIMINAIR**, e **GOAP**, os quatro grandes reis grandes que governam os quadrantes ou pontos cardinais, respectivamente leste, oeste, norte, e sul, e não serão chamados exceto em ocasiões especiais; mas serão Invocados e Comandados para emitir tais, ou tais espírito que está sob suas regias potências, como será demonstrado a seguir nas invocações ou Conjuros.

- **Sobres os Horários**

Os Espíritos devem também ser chamado segundo o horário de sua hierarquia:

Hierarquia	Horário
Reis Principais	Das 9 até 12 horas, e das 15 até o por do sol.
Marqueses	Das 15 até as 21, e daí até o amanhecer.
Duques	Livremente chamados do amanhecer até o anoitecer.
Prelados	Livremente chamados a qualquer hora do dia.
Cavaleiros	Do crepúsculo até o alvorecer, ou das 16 até o por do sol.
Presidentes	A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam Invocados.
Condes	A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros

[15] Alguns textos atribuem cada um dos 72 espíritos ao 72 graus ou semi decanos do Zodíaco. Crowley arranjou-os por decanos, divididos em dez graus, dando um espírito para o dia e outro para a noite.

	lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Parte II – Instrumentos & Materiais

A Baqueta

A baqueta (ou cajado), se comparada com os outros instrumentos da ARTE, pode ser considerada, sem sombra de duvida, o mais importante entre eles. Sendo essencialmente um símbolo fálico, o bastão representa a presença e o poder do eu criador e da vontade manifesta do magista. O bastão deve assim ser reto e poderoso, uma figura digna de sua força divina. (Note "E ele regerá as nações com a vara de ferro" Apc 2,27).

A baqueta representa por extensão o equilíbrio mágico, pois corresponde, na arvore da vida ao pilar do meio, cuja soma é 463 -- consulte para isso o SEPHER SEPHIROT de A. Crowley. Portanto ela é o caminho que conduz diretamente do reino a coroa e vice versa. Ou seja, através dela é que a energia descerá do céu até a terra, pelo fio condutor de cobre que a varinha deveria ter segundo a tradição, como é exposto em algumas clavículas de Salomão; o cobre aqui representaria o amor que une os dois pólos imantados e conduz a energia, pois é um metal correspondente a Vênus: a amante. além disto, seria desnecessário dizer que a baqueta é essencialmente dupla assim, tal como a eletricidade tem nos circuitos seu veiculo de atuação a baqueta seria então este veiculo que corresponde ao transmissor da ordem do agente para o objeto

Diversos autores poderão lhe dar descrições detalhadas sobre a confecção deste artefato, se, por exemplo, as orientações de Lévi sobre a aquisição da baqueta forem seguidas, então “esse instrumento deveria confeccionado de um galho perfeitamente reto da amendoeira ou aveleira, galho este cortado da árvore sem entalhamento e sem hesitação de um só golpe com uma faca afiada. Isso deve ser feito antes do nascer do sol e na estação em que a árvore estiver prestes a florescer. O galho deverá ser submetido a um meticuloso procedimento de preparação, sendo despojado de suas folhas e brotos, as ascas removidas e as extremidades aparadas cuidadosamente e os nós aplainados” Segue-se daí mais diversas instruções que podem ser lidas em Dogma e Ritual de Alta Magia.

Esta forma de aquisição da baqueta, não é a única, mas guarda algo em comum com todas as outras. É demorada, complicada e desafiadora. No final de contas, o mais importante é o exercício e desenvolvimento da vontade submetido a uma forte prova. Nas palavras de Israel Regardie, em A Árvore da Vida:

"O mago que se incomodou a ponto de se levantar duas ou três vezes á meia-noite por seu bastão, negando-se o repouso e sono, terá pelo próprio fato de ter assim agido, se beneficiado consideravelmente no que diz respeito à vontade".

Ou como Eliphas Leví completou em Dogma e ritual da Alta magia:

“O camponês que cada manhã se levanta às duas ou três horas e caminha para longe do conforto de sua cama para colher um ramo da mesma planta antes do nascer do sol, pode realizar inúmeros prodígios simplesmente portando a plana”.

É por isso que uma baqueta comprada ou ganhada de presente não têm qualquer valor para o adepto. Sendo conquistado a duras penas a baqueta passa a representar a palavra, o verbo ativo da vontade direcionada. Só tendo a própria vontade sob controle tem-se controle sobre as vontades alheias e o magista fará isso através da sua baqueta.

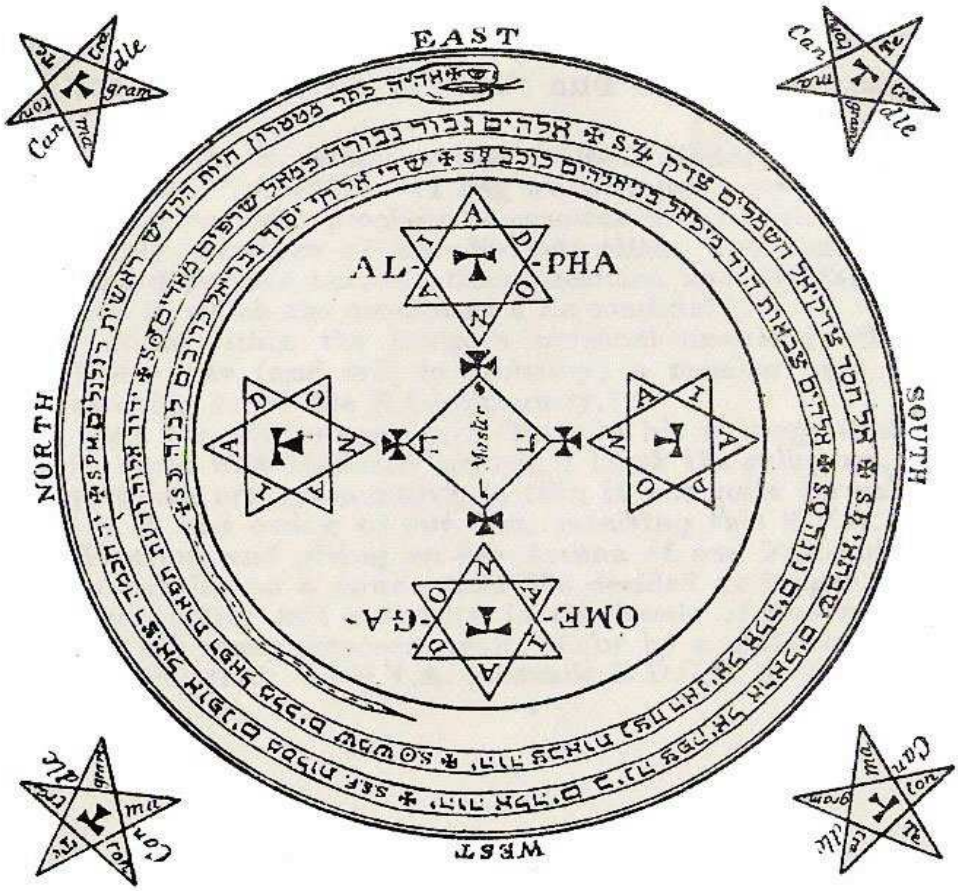
Não é a baqueta que deve controlar o mago, mas o contrário. Também não é aconselhável que se perca tempo com brincadeiras inúteis ou com fantasias estilo ocus pocus porque a baqueta, assim como a vontade do operador deve ser considerada no mais absoluto respeito uma vez que é um instrumento de criação, fruto de sua mais forte vontade. Tal como um homem castrado, o magus sem a baqueta nada pode fazer senão destruir.

Por sua importância e valor a tradição sempre defendeu que a baqueta deveria ser a medida de todo o templo. Como está escrito: “Foi me dada uma vara como régua com as palavras: "Eleva-te e mede o templo de Deus, o altar e aqueles que nele adoram.” [Apc 11,1]. Ela deveria, portanto, ser do tamanho do antebraço, do palmo ou da pegada do magista e a partir desta medida básica seriam feitos o altar e dispostos os demais instrumentos ao redor do mesmo.

Mas todos estes detalhes técnicos só estão aqui colocados com o fito único de expor de maneira sucinta a proporção da importância deste instrumento e o poder que ele representa dentro do circulo. E assim o magista poderá conhecer a arte da baqueta com a qual fará as invocações e comandará os espíritos conforme o maestro rege sua orquestra.

O Círculo Mágico

Uma foto de um círculo mágico para operações Goéticas.



O desenho do Círculo Mágico, com escritos em Hebreu

O LEMEGETON nos trás O círculo (figura acima já com as cores corretas) em sua forma tradicional como utilizado na Teurgia Qabalistica desde os primórdios do velho aeon. Este é rodeado de quatro pentagramas (contendo o Tetragrammaton), nos quais em cada um uma vela irá arder durante o ritual.

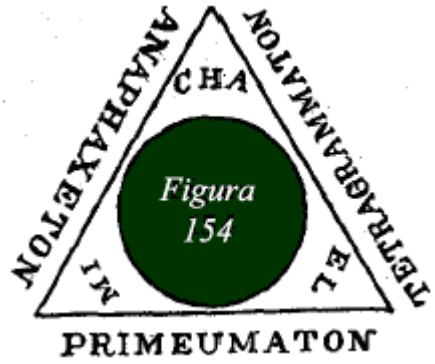
Embora seja dito que o circulo deva ter o diâmetro de 9 pés [2,97m], a verdade é que muitas pessoas simplesmente não dispõem de um espaço grande os suficiente para seus rituais. O tamanho só é importante no tocante de ter-se liberdade o suficiente de movimentação.

A serpente enroscada só é mostrada em alguns casos, os nomes hebraicos na maioria das vezes são simplesmente escritos em forma espiralada entre os dois círculos. Devemos lembrar que, ao contrario do português, o Hebraico e sempre da direita para esquerda. Estes nomes são os nomes divinos ou de Anjos e Arcanjos identificados pelos cabalistas como pertencentes a cada uma das nove primeiras Sephiroth ou emanações divinas. As pequenas cruzes de Malta são usadas para marcar separação. A Tradução para o português corrente começando da cabeça da serpente é:

- Ehyeh Kether Metatron Chaioth Ha-Qadehs Rashith Ha-Galgalim
- lah Chokmah Ratziel Auphanim Masloth
- Iehovah Eolhim Binah Tzaphquiel Aralim Shabbathai
- El Chesed Tzadquiel Chaschmalim Tzedeq
- Elohim Gibor Geburah Kamael Seraphim Madim
- Iehovah Eloah Va-Daath Tiphereth Raphael Malakim Shemesh
- Iehovah Tzabaoth Netzach Haniel Elohim Nogah
- Elohim Tzabaoth Hod Michael Beni Elohim Kokav
- Shaddai El Chai lesod Gabriel Cherubim Levanah

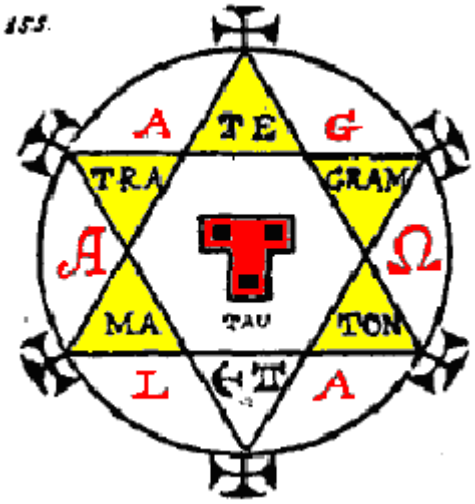
Que fique claro ara o adepto que estes mesmos nomes não constituem um dogma imutável. pode-se escolher livremente um ou vários nomes com os quais o Magista tenha especial afeição, desde que as cores respectivas e o simbolismo básico no que se refere à distribuição destes nomes no circulo sejam convenientemente respeitados. É de se esperar que os Magistas percebam logo que os nomes divinos na invocação, aqueles utilizados para submeter as entidades não é outro senão o próprio Magista. "Não há deus senão o homem" Liber AL.
De fato, dentro do circulo o magista é Deus Absoluto e único é o espírito que ordena os quatro elementos designados em cada quadratura. O circulo é usado para afirmar e caracterizar a natureza da obra a ser executada e é por excelência o campo de atuação da vontade do magista.
Ora, se o mago é o elemento principal, o espírito, nada mais adequado que ele seja identificado com o principio, e, portanto o portador do verbo. Sem o espírito toda a matéria seria um caos desordenado e estéril, posto que é o espírito que dirige e organiza os elementos no ato de creação (ou criação, com o queira).
O circulo é, portanto apenas uma representação simbólica do universo, ao traçar o circulo, o adepto traça o seu espaço infinito, dentro do próprio infinito, o todo dentro de tudo em sua manifestação mais obvia. Sendo infinito fica claro o porque da figura ser um circulo e não um triângulo ou um quadrado; afinal, muito embora o circulo se identifique de modo bastante explicito com estes polígonos como é do conhecimento dos Adeptos mais avançados e experientes, “No circulo de atuação”, como nos lembra Eliphas Lévi, “o Mago cria aquilo que afirma.”
O que ele afirma nos limites do seu circulo esta automaticamente manifesto. O Magista é aquele que diz e é feito. A palavra ABRAHADABRA [eu crio enquanto eu falo] é um exemplo tanto desta doutrina como do que é feito em qualquer trabalho mágico.

O Triângulo de Manifestação, ou Triângulo Mágico



Esta é a forma do triangulo usado para comandar os espíritos goéticos. Deve ser feito com 2 pés [66cm] de distância do círculo mágico e tem 99cm de diâmetro (ver figura acima). Da mesma forma que o circulo, o triangulo pode ser feito com giz ou fita adesiva. Alguns magistas se acostumaram a usar uma folha grande de papel cartão preto com os nomes em dourado. O triangulo deveria estar sempre apontado para a direção a qual pertence o espírito invocado e a base do triângulo fica de qualquer forma sempre para o lado do circulo.
O triângulo é, em si mesmo um símbolo filosófico perfeito de manifestação. Representando as primeiras manifestações cósmicas ou as três Sephiroth maiores dos mundos superiores, o tangível daquilo que anteriormente era pensamento, invisível e metafísico. Tal como a primeira tríade representa a primeira manifestação completa do círculo de Ain Sofh, do mesmo modo em Goétia, o triangulo é responsável pelo manifestar-se dos poderes que estavam até então ocultos para os olhos vulgares. Do círculo da consciência, que é o universo do mago, uma idéia partitiva e especial é convocada à manifestação no interior do triângulo.

Hexagrama de Salomão

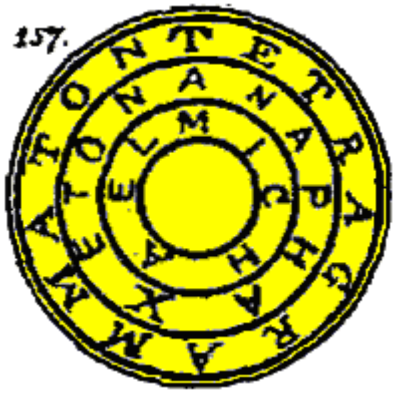


Eis o Hexagrama Salomônico, o qual deve ser confeccionado com pergaminho preparado com a pele de uma vitela e usado sobre a saia de vosso robe branco e coberto com o pano de linho branco e será mostrado ao espírito quando este se manifestar, compelindo-o a tomar forma real e tornar-se dócil. Um Hexagrama é uma estrela de seis pontas. Formada por dois triângulos sobrepostos. A interpretação tradicional vê nele um triângulo feminino, “aquoso” (orientado para baixo) e um masculino “ígneo” (orientado para cima). Representam o universo dualístico em perfeita harmonia. Basicamente o sistema Goétia estabelece que quando o Hexagrama é mostrado para o espírito este irá obedecer seu possuidor. O Hexagrama deve ser mantido coberto até o espírito ser invocado. A Tradição diz que o hexagrama deverá ser mantido sob as vestes cerimoniais até o momento de comandar o espírito, mas pode alternativamente ser colocado de frente para o triangulo e coberto com um pano. Obviamente ele não tem que ser feito necessariamente de pergaminho, podendo ser desenhado inclusive em sulfite e papel cartão.

Pentagrama de Salomão

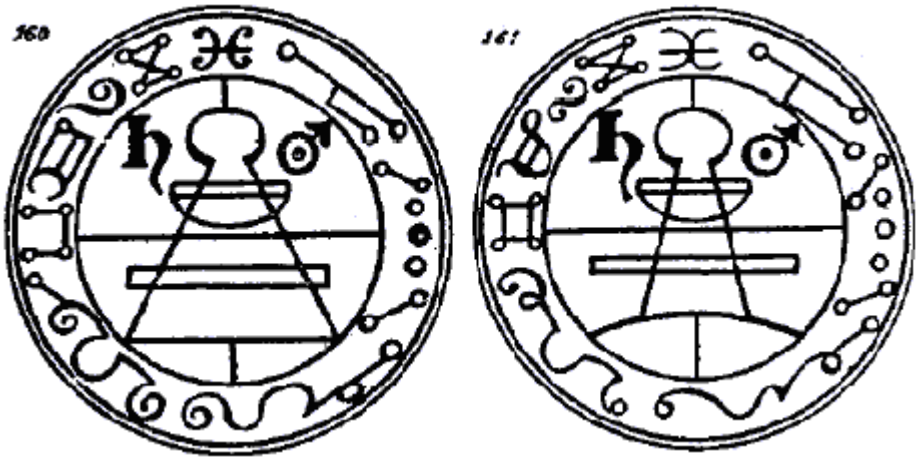
Esta é a forma do Pentagrama de Salomão, usado para proteger o conjurador e dar poder sobre o espírito. Os magos medievais o construíam de uma liga de ouro e prata, e o carregavam sobre o peito. Mas o medalhão pode se feito sem problemas com os discos de metal que podem ser comprados em ateliês e lojas de arte. O comum é ter-se um novo pentagrama a cada evocação uma vez que o selo do espírito deverá ser gravado nas costas do medalhão.

O Disco de Salomão



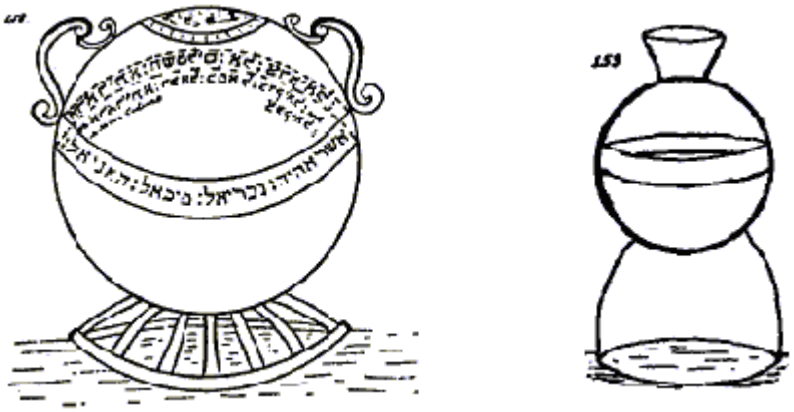
Esta é a forma do anel ou disco de Salomão. Deve ser de prata ou ouro e usado diante da face do magista para preservá-lo das emanações sulforosas provenientes da respiração fétida flamejante dos espíritos infernais. Em termos práticos é um artefato de proteção usado somente em situações emergenciais. Se por algum motivo a situação sair fora de controle, possuir o anel ou o disco de Salomão será uma garantia de sua segurança. Raramente usado o disco é mais mantido com o conjurador durante o ritual por motives de precaução. A maioria das joalherias de hoje possuem serviços de gravação que poderá ser útil na criação tanto deste como de outros acessórios.

O Selo Secreto de Salomão



Este é o selo secreto com o qual Salomão selou a Arca de Bronze na qual confinou os espíritos e suas legiões. Aquele que for criá-lo deve purificar-se interna e externamente, não ter intercurso sexual no espaço de um mês e entregar-se em orações e preces para que Deus perdoe seus pecados. Deve de ser feito no dia Marte ou Saturno (Terça ou Sábado) a meia noite, e ser escrita num pergaminho virgem com o sangue de um galo preto virgem. A lua deve estar exaltada (de nova para cheia)na casa zodiacal de Virgem. E quando o selo estiver pronto deve ser incensado com alumen e pedaços secos de aloés secos ao sol, e também de tâmaras e liga ou seiva de cedro. Além de selar a Arca de Bronze com este selo, este possui também virtudes de atrair a simpatia de toda sorte de pessoas e livrar dos perigos do fogo, da água e domínio em todas as batalhas.

A Arca de Bronze de Salomão



Este é o modelo da Arca Brônzea de Salomão. Algumas versões mais complexas trazem nomes divinos gravados em hebraico. (Podemos encontrar paralelo a esta arca se retomarmos a história do Gênio e do Pescador, no clássico árabe Mil e uma Noites. Neste conto entretanto havia apenas um gênio que se dizia chamar Sakhr, or Sacar.)
Como já foi dito a Arca pode ser usada da mesma forma que o triangulo para se conjurar um espírito e o Selo Secreto de Salomão servirá como selagem da arca.

Os Selos do Espírito

Os Selos de cada um dos Espíritos, como foram revelados na primeira parte do livro, deverá ser desenhado em um circulo no metal correspondente a sua hierarquia. Mas muitos praticantes de hoje optam por gravá-los em papel ou cartão grande o suficiente para preencher o centro do triângulo. Tal conversão não diminuiu em nada a eficácia do sistema. O Selo é um instrumento de focalização para a mente do mago e um sigilo em si mesmo que permite a chegada do espírito após invocação.

O Diário de Registros

Durante o trabalho das invocações seria bastante vantajoso que o adepto fizesse uso de uma espécie de diário onde ele lançaria livremente sus impressões acerca dos experimentos empreendidos. Este diário facilitaria a consulta ou mesmo alguma revisão que o magista porventura viesse a necessitar. Nele estariam todos os experimentos registrados, e este registro deveria ser o mais completo possível, em todos os detalhes. Não só as impressões rituais devem ser registradas, mas também qualquer sentimentos ou experiência não usual que venha ocorrer no período de ação do espírito evocado, na preparação da câmara ritual ou mesmo em sonhos significativos.

Outros Materiais

Um punhal pode ser usado com a mesma função da em casos de banimentos. Algumas pessoas defendem que a fumaça do incenso pode ser usada como meio de materializarão do espírito e que por isso deveria ser posta dentro do triangulo. Seja isso verdade ou não a fumaça e o aroma são certamente estímulos sensórios que poderiam ajudar no trabalho. Se o uso de incenso for feito. Uma mistura de artemísia e absinto poderia ser considerada, por suas qualidades indutoras de visualizações. Completando o ambiente ritual, talvez seja interessante colocar alguma música de fundo que ajude a manter e criar uma atmosfera adequada. Pode ser útil também decorar a câmara ritual no estilo do espírito que será invocado. Usando por exemplo artefatos e decoração egípcias para os espíritos desta procedência.
Alguns outros acessórios talvez sejam úteis de se usar, mas a maioria deles depende mais de um gosto pessoal do que uma real necessidade. Uma mitra, uma capa, uma veste branca longa do linho e outros trajes similares, perfumes e quem sabe um fogareiro com carvão de madeira doce para incensar o ambiente das operações. Alguns adeptos utilizam óleos para ungir o templo e seus corpos e água benta para as abluções rituais também é com certa freqüência utilizada - como foi dito por Davi: "purifica-me e eu serei mais branco que a neve."[16]

[16] Salmo 51

Parte III – Orações e Conjuros Goéticos

Oração Sobre as Vestimentas Sagradas

> "Pelo mistério figurativo destes trajes santos (ou desta vestimenta) eu vestir-me-ei com os paramentos da Salvação na força do mais elevado, AMIDOS THEODINIAS ANITOR de ANCOR AMACOR; que meus desejos possam ser cumpridos pela vossa mão ó ADONAI! A quem pertencem o louvor e a glória para sempre e sempre mais! Amém!"

Após esta benção, faça um período de constrição e preces a fim de que Ele seja favorável ao seu trabalho.

Invocação Preliminar

> Eu invoco a ti, oh não nascido.
> Tu que criaste os Céus e a Terra.
> Tu que criaste a Noite e o Dia..
> Tu que criaste as Trevas e a Luz.
> Tua arte Osorronophris: Cujo nenhum homem jamais viu.
> Tua arte Jäbas
> Tua arte Jäpos:
> Tu que distinguiste o Justo do Injusto.
> Tu que criaste a diferença entre Homem e Mulher..
> Tu que produziste a semente e o fruto.
> Tu que criaste os homens para amarem uns aos outros e odiarem uns aos outros.
>
> Eu sou Mosheh, teu profeta, a quem podes revelar os teus mistérios, a Cerimônia de Ishrael:
>
> Tu que produziste o seco e o úmido no qual deu origem a toda a vida existente. Ouça me, pois eis que sou o anjo de Paphro Osorronophris: que é teu verdadeiro nome, tal qual transmitido aos profetas de Ishrael.
>
> Ouça me.- Ar: Thiao: Rheibet: Atheleberseth: A: Blatha: Abeu: Ebeu: Phi: Thitasoe: Ib: Thiao.
>
> Ouça me e faça os espíritos sujeitarem-se a mim até que cada o Espírito no firmamento e no Éter, sob a terra e sobre a terra, nas águas ou em terra seca, no reino do ar e no reino do fogo estejam obedientes prontos ao meu comando.
>
> Eu invoco a tí, Terrível e Invisível Deus: que está presente e todo o lugar ocupado e todo espaço vazio.
>
> Arogogorobrao: Sothou: Modorio: Phalarthao: Doo: Ape, Não Nascido, ouça-me!
>
> Ouça-me :-Roubriao: Mariodam: Balbnabaoth: Assalonai: Aphniao: I: Thoteth: Abrasar: Aeoou: Ischure, Poderoso Não Nascido! Ouça-me!.
>
> Eu te invoco: -- Ma: Barraio: Joel: Kotha: Athoribalo: Abraoth: Ouça-me! Aoth: Abaoth: Basum: Isak: Sabaoth: Iao:
>
> Tu és o Senhor dos Deus.
> Tu, és o Senhor do Universo
> Tu és aquele que os ventos temem.
> Tú é aquele que criou o Verbo por sua vontade, Senhor de todas as coisas.
> Tu és aquele que rege, que governa e que ajuda. Ouça-me!
>
> Ieou: Pur: Iou: Pur: Iaot: Iaeo: Ioou: Abrasar: Sabriam: Do: Uu: Adonaie: Ede: Edu: Angelos ton Theon: Aniaia Lai: Gaia: Ape: Diathanna Thorun.

Eu sou Ele! O Espírito Não nascido! Forte fogo immortal!
Eu sou a Verdade!!
Eu sou Ele de onde se origina todo o bem e todo o mal!
Eu sou Ele, relâmpago e trovão.
Eu sou Ele, de quem brota a vida na terra::
Eu sou Ele, de cuja a boca saem labaredas
Eu sou Ele! Sou a maior manifestação da Luz e das Trevas!
Eu sou Ele! A Graça do mundo!

Estou onde está o coração com uma serpente enroscada.
Que todos os espíritos sujeitem-se a mim até que cada o Espírito no firmamento e no Éter, sob a terra e sobre a terra, nas águas ou em terra seca, no reino do ar e no reino do fogo estejam obedientes prontos ao meu comando.

Iao: Sabao:

Estas são as Palavras!

A Conjuração ou Chamada dos Espíritos

Eu executei o que foi decretado para conjurá-lo, oh espírito de N. e estou armado com MAJESTADE SUPREMA, e eu voz comando em força, por BERALANENSIS, por BALDACHIENSIS, por PAUMACHIA, e por APOLOGIAE SEDES; pelos príncipes, pelos gênios, pelos linches e pelos poderosos ministros da câmara do Tártaro; e pelo príncipe maior que se assenta no torno de Apologia da nona legião, eu vos invoco, e conjuro. E sendo armado com a potência da MAJESTADE SUPREMA, eu vos comando em força, por Aquele que decreta e está feito, e que esta acima de todas as criaturas e de mim mesmo, sendo feito à imagem de DEUS, assumindo a potencia de Deus e sendo feito conforme a Sua Vontade, eu voz exorcizo pelo nome mais poderoso de Deus, EL, forte e esplendoroso; Oh espírito N. eu comando-o até mim no nome Dele cuja palavra é FIAT e por todos os nomes de Deus: ADONAI* EL* ELOHIM* ELOHI* EHYEH* INCINERATOR* EHYEH* ZABAOTH* ELION* IAH* TETRAGRAMMATON* SHADDAY* SENHOR DEUS ALTISSIMO, que N. venha até mim, diante deste circulo e apareça manifestando-se em forma humana, isento de deformidade ou malícia. E pelo Nome Inefável, TETRAGRAMMATON IEHOVAH, supremo senhor dos elementos, cuja pronuncia agita o Ar e enfurece os Mares, extingue o Fogo e treme a terra e todos os anfitriões celestiais, terrestres e infernais são afligidos e confundidos. Portanto vinde, oh espírito (Nome do Espírito), prontamente e sem atraso, de qualquer parte da terra onde estejas ou onde se encontre vosso reino, e trazei respostas inteligíveis as minhas duvidas. Apareça, afável e visivelmente, agora e sem atraso, conforme a minha vontade. Conjurado pelo nome do DEUS VIVO e VERDADEIRO, HELIOREN, portanto cumpre tu os meus comandos, e persiste neles, aparecendo visivelmente e afavelmente falando com voz livre e inteligível, sem nenhuma ambigüidade.

Recite isso varias vezes se for necessário. Se o espírito não se manifestar então diga o seguinte:

A Segunda Conjuração

Eu conjuro invoco e comando, oh tu espírito de N., a manifestar-vos visivelmente e mostrar-vos a mim diante deste circulo amavelmente sem nenhuma deformidade ou malícia; pelo nome e no nome IAH e VAU, que Adam ouviu e falou; e pelo nome do DEUS, AGLA, Lot ouviu e foi Salvo, ele e sua família; e pelo nome IOTH, que Jacob ouvido do Anjo com o qual lutou, e foi entregue em segurança na mão de Esaú seu irmão; e pelo nome ANAPHAXETON que Aarão ouviu e foi feito sábio; e pelo nome ZABAOTH, que Moises proferiu e todo os rios foram mudados em sangue; e pelo INCINERATOR chamado EHYEH ORISTON, que Moisés nomeou, e todos os rios regurgitaram rãs, que entraram pelas casas e destruíram tudo; e pelo nome ELION, que Moisés nomeou, e se fez um saraiva tão grande como jamais havia sido visto desde o começo do mundo; e pelo nome ADONAI, que Moisés proferiu, e veio a nuvem de gafanhotos, que se espalharam pela terra, e devoraram tudo de que a saraiva havia deixado; e pelo SCHEMA conhecido AMATHIA que Ioshua proferiu, e o sol permaneceu em seu curso; e por ALFA e por OMEGA, que Daniel nomeou, e destruiu Bel, o pântano e o Dragão; pelo nome EMMANUEL, que as três crianças, Shadrach, Meshach, e Abed-nego cantaram no meio da fornalha impetuosa, e foram salvos; e pelo nome HAGIOS; e pelo SELO de ADONI; e por ISCHYROS, por ATHANATOS, por PARACLETOS; e por O THEOS, por

ICTROS, por ATHANATOS; e por estes nomes secretos, AGLA, SOBRE, TETRAGRAMMATON, eu adjuro e confino-vos oh espírito de N.. E por este nome, e por todos os outros nomes de DEUS VIVO e VERDADEIRO, o SENHOR ONIPOTENTE, eu vos exorcizo e comando, oh espírito N., unicamente por ele que decreta e é feito, e a quem todas as criaturas são obedientes; e pelos julgamentos terríveis de DEUS; e pelo sombrio mar vidro, que esta diante da MAGESTADE DIVINA, Grandioso e poderoso; pelas quatro bestas ante o trono, cheias de olhos; pela chama eterna do Seu Trono; pelos santos anjos do paraíso; e pelo sabedora do poderoso DEUS; Eu voz exorcizo em poderio afim de manifesta-lo ante este círculo para cumprir minha vontade em todas as coisas que te forem solicitadas; pelo selo de BASDATHEA BALDACHIA; e por PRIMEUMATON, que Moisés pronunciou, e a terra se abriu, e engoliu Kora, Dathan, e Abiram. Vinde, portanto, oh espírito N., executar todos os meus desejos conforme vossa função e capacidade. Portanto, vinde visivelmente, pacificamente e afavelmente, imediatamente, para manifestar meus desejos, falando com a voz desobstruída e perfeita, inteligível e compreensível.

Se o espírito ainda não vier diga então o seguinte:

A Terceira Conjuração

Eu voz confino e conjuro oh espírito N., por todos os nomes mais gloriosos e mais potentes do SENHOR EXALTADO E INEFAVEL DEUS ANFITRIÃO, que voz dirija até aqui desde os confins da terra onde teu império se encontra, responder corretamente as minhas demandas, visível e amigável, falando com voz inteligível. Eu voz conjuro e confino, oh espírito N., por todos os nomes até agora pronunciados; e pelo poder destes sete nomes que Salomão utilizou para aprisiona-lo, junto com vossos companheiros na Arca de Bronze, os quais são ADONAI* PREYAI* ou de PRERAI* TETRAGRAMMATON* ANAPHAXETON* ou de ANEPHENETON* INESSENFATOAL* ou de INESSENFATALI* do PATHTUMON* ou do PATHATUMON* e de ITEMON* a comparecer ante este círculo para cumprir minha vontade em todas as coisas que me parecerem adequadas. E caso ainda se mostre desobediente e resista ao encantamento, pela vontade onipotente e poderosa do nome SUPREMO E ONIPRESENTE do SENHOR DEUS OMS criou a tudo o que existe no mundo em seis dias, e tudo o que esta nele contido, EIE SARAYE, e pelo poder do nome PRIMEUMATON que reina sozinho nos jardins do Paraíso, eu vos constrinjo e vos privo de suas funções, da alegria e de seu lugar, ligando-os a profundidade do poço sem findo ou Abismo, para que lá permaneça até o dia do julgamento. E eu vos ligarei ao fogo eterno, e no lago de fogo e enxofre, a menos que venha sem demora e apareça diante deste circulo para fazer minha vontade. Vinde, pois, pelo SAGRADO NOME de ADONAI ZABAOTH, ADONAI AMIORAN. Vinde, pois ele é ADONAY, que voz tem comandado.

Caso seja isto dito e o espírito não aparecer, você pode estar certo que esta em algum outro lugar por cumprindo ordens do seu rei, e não pode comparecer presentemente. Se isto for assim, a seguir evoque o rei, como segue, para contatá-lo. Mas se o espírito não vier mesmo assim então você pode estar certo que está limitado nas correntes do inferno e não está sob a custódia do seu rei. Se você desejar ainda o chamar então você deve quebrar a corrente que está prendendo o espírito.

Caso seja isto dito e o espírito não aparecer, você pode estar certo que esta em algum outro lugar por cumprindo ordens do seu rei, e não pode comparecer presentemente. Se isto for assim, a seguir evoque o rei, como segue, para contatá-lo. Mas se o espírito não vier mesmo assim então você pode estar certo que está limitado nas correntes do inferno e não está sob a custódia do seu rei. Se você desejar ainda o chamar então você deve quebrar a corrente que está prendendo o espírito.

A evocação do REI

Oh grande, potente, e poderoso AMAIMON vos que sois Rei, cingido pela potência do SUPREMO DEUS EL* sobre todos os espíritos superiores e inferiores das ordens infernais nos domínios do leste; Eu Invoco-te pelo poder e comando do nome do VERDADEIRO DEUS; por esse deus que Vós Adorais; e pelo selo da vossa criação; e pelo nome mais poderoso e potente de Deus, IEHOVAH* TETRAGRAMMATON* que vos deu forma ainda antes da criação do paraíso, junto com vossos irmãos; e por todos os nomes mais poderosos e mais exaltados do DEUS que criou o paraíso, e terra, e inferno, e todas as coisas neles contidos; e por seus potências e virtudes; e pelo nome PRIMEUMATON que comanda sozinho no paraíso; pela vossa majestade, obriga e compele o espírito N. para vir até mim, diante deste círculo em uma forma adequada e amigável, sem dano a mim e toda e qualquer outra criatura, e que corresponda fiel e verdadeiramente a todos os meus pedidos; de modo que eu possa realizar minha vontade e saber o que desejo de todas as coisas, pela função e

conhecimento que lhe seja apropriado executar ou realizar, pela potência de DEUS, EL, OMS criador e fonte de todas as coisas celestiais, aéreas, terrestres, e infernais.

Após evocar o Rei duas vezes e o espírito mais uma vez pelos conjuros precedentes, repetindo os mesmos diversas vezes, o espírito virá sem dúvida alguma. Entretanto, se não vier ao fim da conjuração e estiver forçado a comparecer – mesmo preso às correstes infernais, estas se partirão.

A Imprecação Geral de Chamada dos Espíritos Rebeldes
para quebrar as correntes infernais.

Oh N., espírito mau e desobediente, porque tiveste te demonstrado rebelado, desobedecendo e desconsiderando as palavras do encantamento, elas que são os Nomes gloriosos e inefáveis do verdadeiro DEUS, fonte de criação tanto minha quanto vossa, e do resto do mundo; Eu DECRETO pela potência destes nomes ao qual nenhuma criatura pode resistir, tua sentença desde as profundezas do Abismo Insondável, para permanecer lá até o dia da destruição das correntes, e no lago de fogo e enxofre inextinguíveis, a menos que compareças prontamente ante este círculo, dentro do triângulo para satisfazer minha vontade rápida e pacificamente pelos nomes de DEUS: ADONAI ZABAOTH, ADONAI AMIORAN; Vinde! Vinde! Pelo Rei dos reis, ADONAI que vos comanda.

Se até aqui o espírito ainda não apareceu então escreva seu selo em um pergaminho e coloca-o em uma caixa preta bastante resistente, com enxofre e assa-fétida e outras coisas que têm um cheiro forte e desagradável. Ligue a caixa com fio de cobre e pendure-a na ponta da sua espada e sobre o carvão incandescente diga o seguinte, ao fogo primeiramente:

A Conjuração do Fogo

Eu voz conjuro, oh fogo, por ele que fez a vos e todas as criaturas restantes para o bem do mundo, que traga tormento, queime e consuma o espírito N., incessantemente.

Para o Espírito

Eu vos condeno, espírito N. porque foste desobediente e rebelde ao meu comando, a não mais receber as bênçãos do SENHOR VOSSO DEUS, pois desobedecestes a mim e as minhas invocações; Eu, servo do SENHOR DEUS, O MAIS EXALTADO E IMPERIOSO IEHOVAH*, Eu, que estou cingido e fortificado por Suas potências e avais celestiais, porque te mostraste avesso me desacatando, vos culpo de desobediência e grande revolta e, portanto, Eu vos excomungo pelo fogo que destruirá teu nome e teu selo, que incluí nesta caixa; e vos queimará no fogo imortal, e vos fará sucumbir no esquecimento eterno, a menos que venhas de imediato e apareça visível e afavelmente, amigável e cortês diante de mim, à frente deste circulo, neste triângulo, em uma forma agradável e amigável, sem causar dano ou doença a mim ou a qualquer outra criatura sobre a face da terra e responda de forma razoável as perguntas e desejos que eu vos farei.

Se não vier então diga o seguinte:

A Imprecação

AGORA, oh espírito N., ainda pernicioso e desobediente, recusando-se a aparecer e responder minhas invocações satisfazendo-me; Eu ordeno pelo nome e pela potência e pela dignidade do Onipresente e senhor imortal, Deus dos anfitriões IEHOVAH* TETRAGRAMMATON*, uno criador do paraíso, terra e inferno, e tudo o que neles existe, que é o arquiteto maravilhoso de todas as coisas visíveis e invisíveis, vos amaldiçôo e privo-te de sua função, alegria e situação e eu ligo te nas profundidades do abismo insondável para lá permanecer até o dia do julgamento, dentro do lago de fogo e enxofre que nunca se apaga, reservado aos espíritos rebeldes, desobedientes, obstinados e perniciosos. Que toda a companhia dos anjos do paraíso possa maldize-lo! Deixe que o sol, lua, e todas as estrelas do firmamento possam esquece-lo; Deixe que a luz de todos os vossos príncipes amaldiçoem-no desde o paraíso até o fogo inextinguível, entre os tormentos inomináveis. E como o vosso nome e o vosso sigilo contido nesta caixa acorrentada e hermeticamente fechado, seja tu também sufocado em substâncias sulfurosas e queimado neste fogo material; assim no nome de IEHIVAH* e pela potência e pela dignidade destes três nomes, TETRAGRAMMATON* ANAPHAXETON* e PRIMEUMATON* eu jogo o teu espírito mau e desobediente, oh N., no lago do fogo

que é preparado para os espíritos execrados e malditos, lá permanecendo até o dia da destruição, e de ser la esquecido para sempre pela face de DEUS, que virá rapidamente julgar os mortos e o mundo pelo fogo.

Então o Magista põe a caixa no fogo, e logo o espírito virá; entretanto, assim eu aparecer deve-se extinguir o fogo e retirar a caixa, dando as boas vindas ao espírito e tratando-lhe amavelmente; é necessário mostrar o pentáculo de Salomão que está em abaixo do robe, coberto com pano de linho, dizendo:

> Contemplai teu infortúnio se recusar-se a me obedecer! Vede o Pentáculo de Salomão que eu trouxe diante de voz! Vede o Magista em seu exorcismo, o qual é destemido, cingido com as armas de DEUS, que tem poderio sobre voz e voz invoca manifestando-vos, esse mesmo, vosso mestre, que é chamado OCTINIMOS. Traze, portanto, respostas razoáveis as minhas demandas, e prepara-te para ser obediente ante o vosso mestre pelo nome do Senhor:
>
> BATHAL APRESSA-TE POR ABRAC!
>
> ABEOR VENHA ATÉ ABERER!
>
> E seja obediente em resolver minhas duvidas, porque és sujeitado por Deus para cumprir nossos desejos e demandas.

E quando aparecer e se mostrar com humildade e mansidão, diga o seguinte:

As Boas Vindas

> Eu vos saúdo Espírito N., ó nobres [ou reis] pelo Nome d'Aquele que criou o céu e a terra e o inferno e tudo o que neles está contido e subordinado Aquele Nome. Pela mesma potência que eu vos chamei a manifestação eu vos ligo e convido a vos colocar amável e afavelmente diante deste circulo e deste triangulo porque eu dou ocasião para a vossa presença e manifestação; afim de não partir sem minha devida licença e sem que meus desejos estejam verdadeiramente satisfeitos, sem qualquer ardil.

Então o magista indicará seu pedido, e quando terminar a evocação dará a licença ao espírito para partir:

A Licença para Partir

> Oh Espírito N., porque respondeste diligentemente minhas demandas, provando pronto anseio em vir atender-me, concedo-lhe licença para volver aos ermos de onde surgiste, sem trazer o agravo ou o perigo a homem ou besta. Parta, então, eu digo, devidamente exorcizado e consagrado pelos ritos da Santa Magia e seja pronto para atender meus desejos. Eu convido-o a se retirar pacifica e tranqüilamente, e que a paz do DEUS seja mantida entre tu e mim! AMEN!

Após a partida do espírito sairás do circulo e louvará ao Altíssimo pelas bênçãos e graças que tiveres alcançado. Note que você pode também comandar espíritos pela Arca de Bronze na mesma maneira que pelo triângulo.

→Anexo:

Ritual do Pentagrama

Um dos mais antigos e poderosos rituais de magia ocidental. De procedência medieval é usado há séculos tanto por ordens esotéricas como por magistas solitários e ganhou com o tempo diversas versões. Outros rituais de banimento poderão ser usados de acordo com a preferência de cada adepto, o que temos aqui somente um exemplo e um ponto de partida para os que não sabem como começar.

- Mentalize uma luz branca ao traçar os pentagramas.
- Os nomes mágicos devem ser vibrados com intensidade.
- Use roupas claras, preferencialmente da cor branca.

O Ritual

A - Cruz Cabalística

1 - Tocando a testa, diga: "ATEH" (A TI.)
2 - Tocando o peito, diga: “"Malkuth" (O REINO.)
3 - Tocando o ombro direito, diga: “ve-Geburah” (O PODER.)
4 - Tocando o ombro esquerdo, diga: “ve-Gedulah” (E A GLÓRIA.)
5 - Entrelaçando os dedos sobre o peito, diga: "Le-Olahm, Amen" (PARA TODO O SEMPRE AMÉM.)

B – Traçar do Pentagrama

Trace o Pentagrama com a arma própria (Bastão para invocar, Punhal para banir). Visualize a luza branca que forma ao fazer isso.

6 - Volte-se para o Oriente, trace o pentagrama, vibrando: IEHO-VAU.
7 - Volte-se para o Sul, trace o pentagrama e vibre: ADONAI.
8 - Volte-se para o Ocidente, trace o pentagrama e vibre: EHEIEH.
9 - Volte-se para o Norte, trace o pentagrama e vibre: AGLA.
10 - Estendendo os braços em forma de cruz, diga:

- Diante de mim, Rafael
- Atrás de mim, Gabriel
- À minha direita, Michael
- À minha esquerda, Uriel
- À minha volta ardem os pentagramas
- E na coluna brilha a estrela de seis pontas.

11 - Repita a Cruz Cabalística – (itens 1 a 5)